Hurler dans les forêts Zéro

Six scénarios Sombre Zéro
dans l'univers de Millevaux
par Thomas Munier

Ce recueil est dédié à :

Xaramis, ce grand mousquetaire rôliste,
pour son concept de scénario en deux pages
développé sur le forum Antonio Bay,
que j'ai utilisé dans ce recueil
(… pour finalement dépasser allègrement la limite de deux pages).

Michaël Janod,
Auteur des jeux *Pirates !* et *Démonstrification*
pour sa méthode de création de noms de personnages
que j'ai reprise dans ce recueil.

PROLOGUE

Sombre zéro, introduit par Johan Scipion dans la revue *Sombre N°2* (et mis à l'honneur dans *Sombre N°6* avec deux scénarios dédiés) est une variante du jeu de rôle *Sombre* qui change considérablement la donne. En réduisant les règles à leur plus simple expression, Johan a produit une version plus nerveuse et radicale de l'horreur comme au cinéma. Il a mis en valeur ce format par quelques scénarios ciselés, et j'ai eu envie de lui emboîter le pas, avec mes propres scénarios pour la forêt post-apocalyptique de Millevaux.

Hurler dans les forêts zéro est un recueil de scénarios au format court qui avaient plus d'intérêt à être joués sous *Sombre zéro* que sous *Sombre classic*. Ils vous occuperont entre une demi-heure à deux heures selon les scénarios et votre emphase. Pour maîtriser ces scénarios, j'utilise une variante de *Sombre zéro*, *Sombre zéro : redux*, qui prolonge un peu la durée de jeu. Si la lecture de *Sombre zéro* risque d'être indispensable pour faire jouer ces scénarios, en revanche la lecture de *Millevaux Sombre* est facultative.

J'ai repris le concept établi par Johan de faire tenir les plans sur une ou plusieurs tuiles du même format que les fiches de PJ et de PNJ, en mixant le concept avec celui des marelles propres à *Millevaux Sombre*. Une marelle correspond à une zone de corps-à-corps. Vous pouvez télécharger les tuiles sur https://outsiderart.blog/millevaux/millevaux-sombre/

+ *Un Tramway Nommé Martyre* nous soumettra à une épreuve aussi terrible qu'absurde !
+ *Le Trésor du Vorgne* nous apprendra qu'il est difficile de partager un magot quand on est piégés dans le trou du Vorgne.
+ *Un Pastaga pour l'Éternité*, nous emmènera boire un dernier verre dans une Marseille désertée.
+ *Barbaque !* nous entraînera dans un road-movie ardennais à fleur de déglingue.
+ *Cromlech* nous fera prendre part à une mission-suicide dans les brumes de l'archipel d'Écosse
+ *Sheitan & Haschischins* nous transportera de la putride Casa Negra aux dangers du Sahara.

Hurler dans les forêts Zéro : en ressortirez-vous vivants ?

Notes :

+ J'écris *joueuses* pour désigner les joueurs (garçons, filles ou non-binaires). Je conserve le neutre masculin pour PJ, PNJ ou personnage (terme désignant indifféremment un PJ ou un PNJ).
+ Certains personnages dans les scénarios suivants mangent de la viande. Moi pas.

Je tiens enfin à remercier chaleureusement Thibault Boube pour ses gravures qui marquèrent notre première collaboration. Thibault a su saisir l'atmosphère glauque et étrange des scénarios tout y apportant sa propre patte inimitable.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Al-Milval :
Dénomination arabe de Millevaux.

Caps :
Capsules de bière. Ces reliques de l'Âge d'Or servent de monnaie.

Corax :
Changeformes hommes-corbeaux.

Égrégore :
Trame psychique formée par les peurs et les croyances des hommes, elle provoque des phénomènes surnaturels.

Emprise :
Force qui transforme les êtres et les choses.

Expiatistes :
Membres d'une hérésie chrétienne (la Chapelle de l'Expiation), les Expiatistes sont persuadés que Millevaux est dû à la colère de Dieu. Ils pensent que le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser. Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort de tous ceux qui ne seraient pas candidats au suicide...

Langue putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains que par la plupart des animaux et par les horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

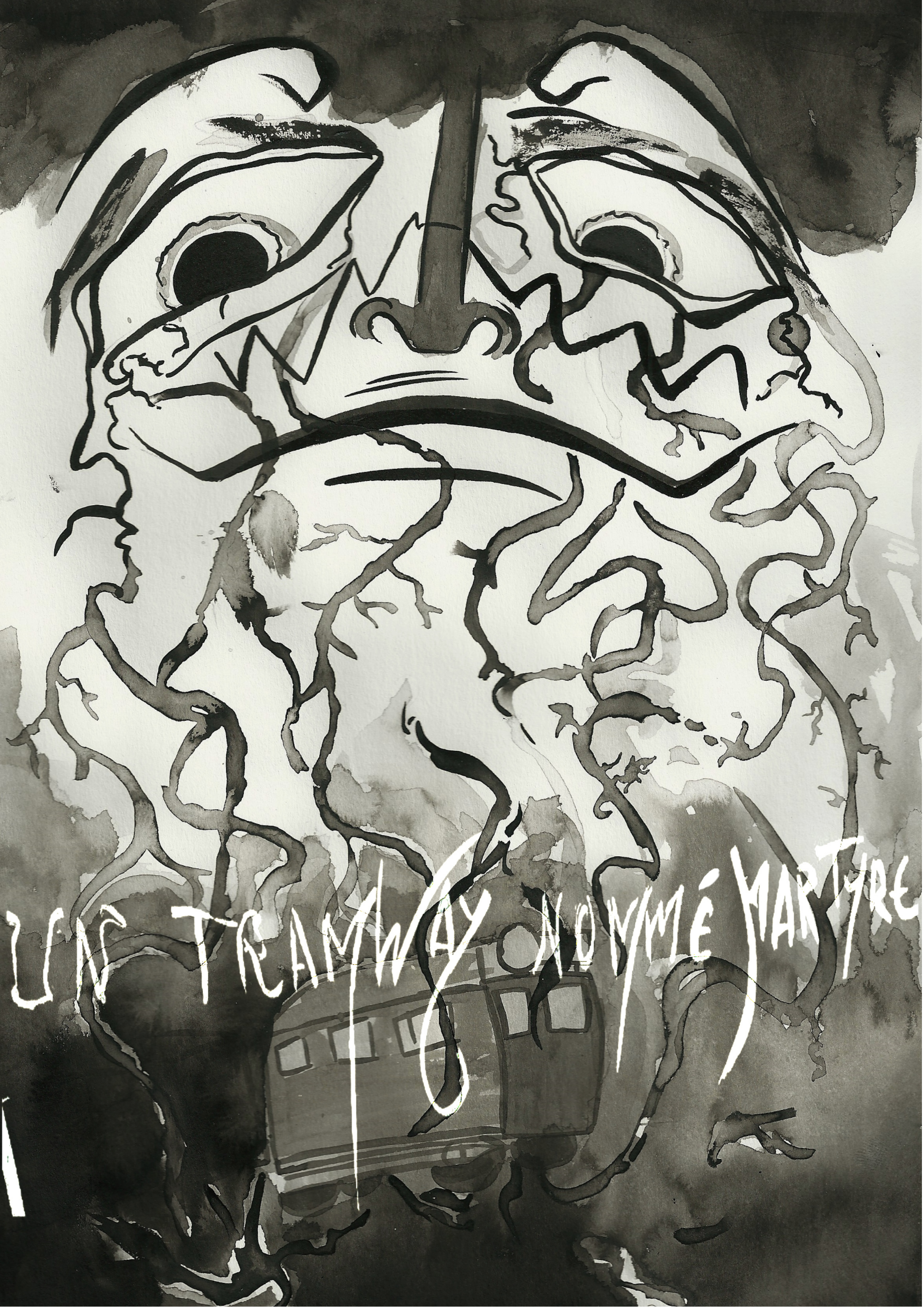
Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. L'oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'entité mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

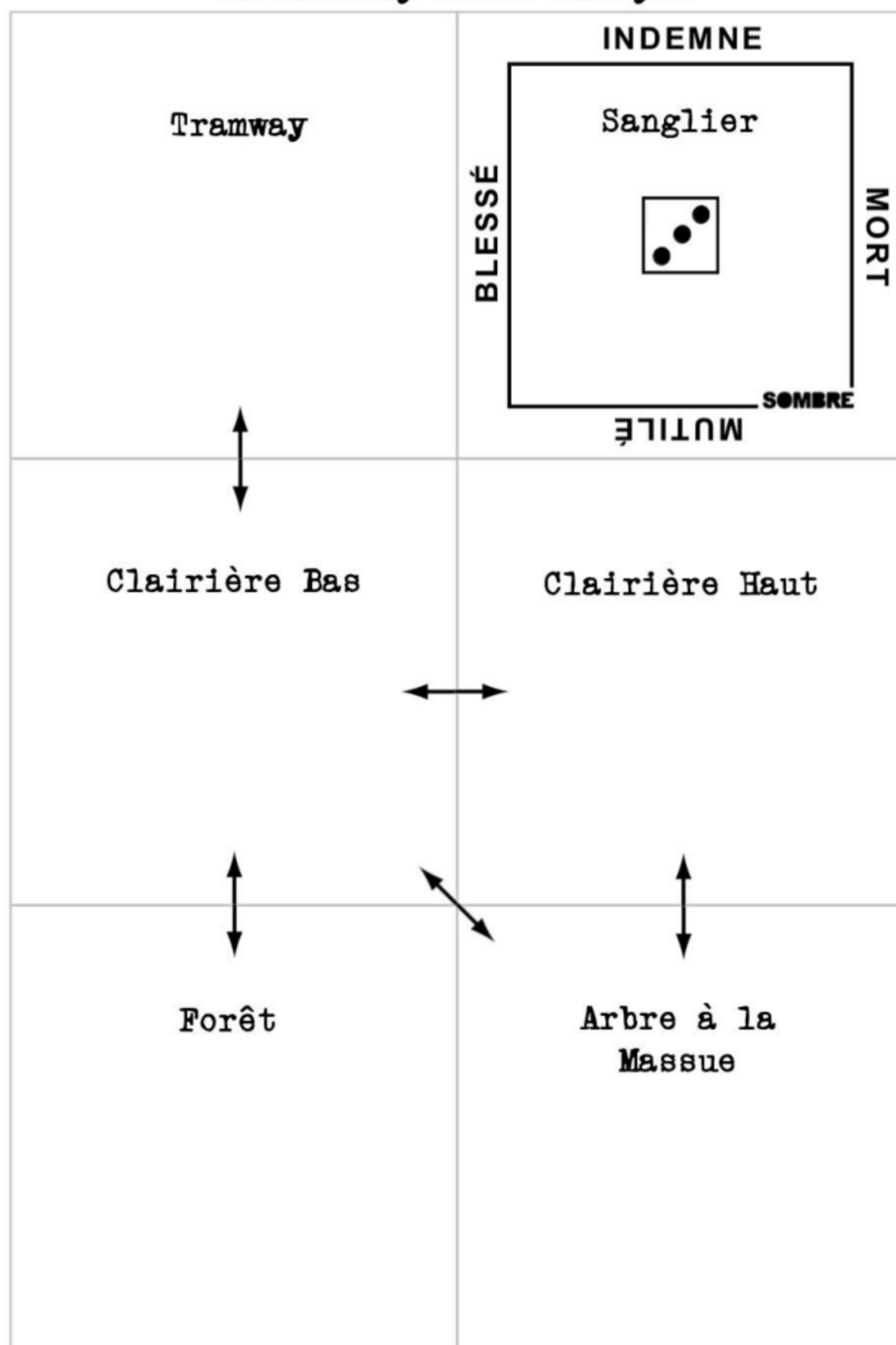
Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler l'emprise et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Voie du Bouc :
Faction de Corax entièrement dévoués à Shub-Niggurath.

TABLE DES MATIERES


UN TRAMWAY NOMMÉ MARTYRE

Un Tramway Nommé Martyre



UN TRAMWAY NOMME MARTYRE

Pitch

Les PJ se réveillent dans un tramway abandonné, au milieu de la forêt. Au-dehors, les tambours de guerre résonnent. Les PJ devront comprendre qu'ils sont l'objet d'une initiation dont tout le monde ne sortira pas vivant.

Les PJ

Les PJ ont des habits mais plus de matériel.

Les PNJ

Guerriers Tribaux
Initiateurs cruels avec tambours, arcs et flèches.

Groupe
Attaque à distance, inflige une Blessure par Tour (volée de flèches) à tout PJ dans la marelle Clairière Haut, Clairière Bas *et* Forêt. *Les PJ présents dans les marelles* Arbre à la massue, Tramway avant *et* Tramway arrière *sont hors de leur portée.*

Sanglier dressé
PNJ 3

Exclusif
N'attaque que les PJ hors du tram.

Chaîne
Le Sanglier a une chaîne de trois mètres attachée au cou. Elle traîne au sol depuis que ses maîtres l'ont lâchée. Un PJ peut l'utiliser comme arme contre lui (en l'étranglant) ou la détacher de son cou, dans l'optique d'en faire un outil ou une arme. Dans les deux cas, il est bien sûr en situation de combat rapproché avec le Sanglier.

Décor

Une rame de tramway en ruine, de guingois. À l'intérieur, on ne voit presque rien. Toutes les sorties du véhicule sont condamnées par des planches et de la ferraille. Les vitres ont toutes été brisées en mille morceaux. Le sol est jonché de fragments de verre et de matières visqueuses. Si quelqu'un fait entrer la lumière en arrachant des planches, la lumière permettra de voir que l'intérieur du tramway est maculé de sang séché. Les matières visqueuses au sol sont des fragments de peau, de cervelle, de membres et d'yeux humains. Une bonne partie des tubulures de métal qui servent de points d'accrochage a disparu.

Le tramway repose au milieu d'une clairière de terre brûlée. Au bord de la clairière, il y a un arbre avec une massue suspendue à ses branches. Un parchemin est enroulé autour du manche de la massue.

Les Guerriers Tribaux sont cachés dans la forêt, formant un cercle de deux-cents mètres de diamètre. On ne les aperçoit jamais en détail.

Briefing

Ceci est un survival court et un puzzle tactique. En mode survival apéro, les PJ ne se connaissent pas. En mode survival mélo, les PJ forment un groupe soudé. Ce scénario peut même être une étape dans une campagne en cours.

Chaque joueuse donne à son PJ le nom d'une station de tram, d'autobus ou de métro de son choix.

Amorce

Les PJ se rappellent avoir été touchés par une fléchette anesthésiante. Ils se réveillent et réalisent qu'ils ont été transportés dans un endroit inconnu, l'intérieur du tramway. Au dehors, les tambours de guerre résonnent.

Les PJ peuvent arracher les planches des portes ou des vitres. Ils peuvent se fabriquer des armes avec des morceaux du bus ou des planches cloutées, ou tout autre bricolage issu de leur imagination (comme un extincteur, par exemple).

Pour symboliser le fait que le tramway a déjà été désossé par les occupants précédents, je n’accorde qu’une seule arme à partir d’un même matériau, et seulement trois armes au total.

Scènes intermédiaires

Dès qu'un PJ sort du tram, je déclenche une situation de stress extrême. Les Guerriers Tribaux se manifestent en tirant une volée de flèches sur l'aventurier imprudent. Le Sanglier dressé entre en scène après le premier Tour où un PJ s’est placé dans une marelle de la clairière. Il charge tout PJ hors du tram.

Pendant les trois Tours qui suivent le tour où un PJ est sorti du tram, les Guerriers Tribaux tirent des flèches sur tout PJ présent dans une marelle à leur portée. À la fin de ce troisième Tour, les Guerriers Tribaux cessent le feu et crient à l’intention des PJ : « C’est une initiation ! Vous devez tuer l'un d'entre vous pour la réussir ! ». Je ne révèle pas à l’avance ce chrono des trois Tours aux joueuses. Je préfère qu’elles doutent tout au long de la séance sur la meilleure façon de sauver leurs PJ, entre fuir et tenter de résoudre le puzzle tactique.

On peut voir que les Guerriers Tribaux ne tirent pas de flèches vers l’arbre à la massue. La marelle *Arbre à la massue* constitue donc un refuge de choix. Il faut réussir un jet de Niveau pour monter dans l’arbre et entrer ainsi dans la marelle. Tout échec et toute réussite sont durables. Une fois monté dans l’arbre, on peut récupérer la massue (une action) et consulter le parchemin attaché à la massue (une action). Il y est écrit : « C’est une initiation ! Vous devez tuer l'un d'entre vous pour la réussir ! ».

Depuis la marelle *Forêt*, on peut apercevoir les silhouettes des Guerriers Tribaux derrière les arbres. Si un PJ déclare une fuite, les Guerriers Tribaux le rattrapent et l’exécutent.

Climax

Grâce au parchemin, ou par déduction, ou à cause d’un cri lancé par les Guerriers Tribaux, les PJ vont réaliser qu'ils doivent tuer l'un d'entre eux pour que les Guerriers les laissent en paix. Mais qui choisir ? Personne n'a vraiment envie de mourir pour sauver la peau des autres... Surtout pour un motif aussi absurde !

Une fois qu'un PJ a tué un autre PJ, les Guerriers Tribaux cessent le feu et rappellent le Sanglier dressé. Ils acclament les survivants et leurs proposent d'intégrer leur tribu. S'ils acceptent, leur première mission sera de capturer de nouveaux passagers pour le Tramway nommé Martyre...

Si les PJ ne se résolvent pas à s’entre-tuer, ils vont succomber un par un au Sanglier ou aux flèches (qui finissent même par atteindre ceux qui campent dans le tram). Lorsqu’il ne reste plus qu’un survivant, les Guerriers Tribaux cessent le feu, rappellent le Sanglier dressé et acclament le survivant comme un des leurs.

Une solution alternative est d’utiliser du matériel improvisé pour défoncer le fond du tramway, puis de s'échapper en creusant un tunnel.

Feedback

Lors du premier playtest, certains PJ avaient des armes dès le départ. Cela a précipité le dénouement. Il est plus intéressant de jouer la collecte d'armes. Lors de playtests suivants, les Guerriers Tribaux lançaient des sagaies au lieu de flèches et les PJ les réutilisaient comme des armes. J’ai donc préféré des flèches, que les PJ ne peuvent pas réutiliser.

Lors de ce test, les Guerriers employaient plusieurs animaux. J’ai abandonné cette idée car cela nuisait à l'exploration hors du tram et limitait les alternatives.

Il y a de fortes chances que les PJ succombent avant d’avoir compris le principe de l’initiation. Si je veux l’éviter, je le fais annoncer plus tôt par les Guerriers Tribaux ou j’espace les tirs de flèches.


Le trésor du Vergne

Le Trésor du Vorgne 1/2

Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
Lascar
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
Vigilant
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

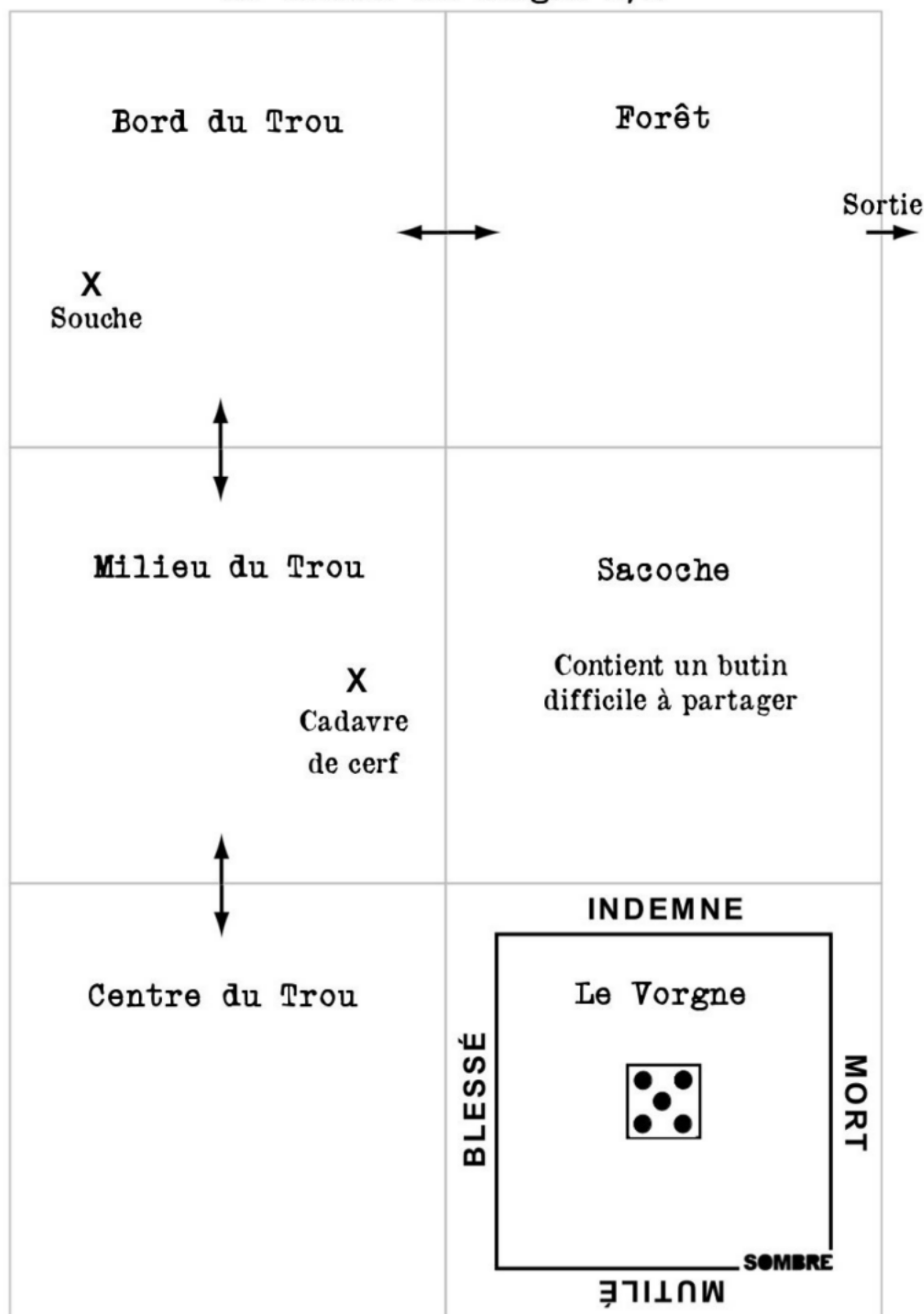
Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

Pelle INDEMNE T
BLESSÉ MORT
SOMBRE
Pioche MUTILÉ

Le Trésor du Vorgne 2/2



LE TRESOR DU VORGNE

Pitch

Une bande de chasseurs de trésors a mis la main sur un coffre contenant une quantité d'or phénoménale. Lors d'un bivouac nocturne, l'un des chasseurs s'éclipse avec le coffre. Les autres partent à sa recherche au petit matin. Ils sont sur le point de le retrouver, quand ils sont tous happés par les tentacules d'un Vorgne, créature aussi immonde… que vorace.

Les PJ

Une bande de chasseurs de trésors sans foi ni loi. Deux Avantages sont imposés : Lascar (pour le traître), Vigilant (pour le complice qui a aidé le traître à s'échapper). Ces Avantages n'ont pas d'intérêt pratique dans ce scénario mais pourront servir dans une éventuelle suite si les PJ survivent. Ils servent avant tout à déterminer deux rôles spéciaux pendant l'amorce.

Les PNJ

Autres chasseurs de trésors
Pigeons revanchards
PNJ 3

Pelle ou Pioche ?
Chaque chasseur de trésor est équipé d'une pelle ou d'une pioche, au choix.

+ Si un seul PJ, il est le Lascar. Rajouter trois PNJ chasseurs de trésors.
+ Si deux PJ, l'un est le Lascar, l'autre le Vigilant, rajouter deux PNJ.
+ Si trois PJ, l'un est le Lascar, l'autre le Vigilant, le troisième est un pigeon. Rajouter un PNJ.
+ Si quatre PJ, il n'y a pas de PNJ.

Ces PNJ ont des noms inspirés du champ lexical de la forêt : L'Amanite, Hermine, Putois. Ils se comportent systématiquement comme des *Ennemis Mortels* pour le Lascar et ceux qui s'avèrent être ses complices. Ils font le maximum pour les attaquer, négligeant de fuir le trou du Vorgne.

Le Vorgne

Le Vorgne tire son nom des bruits de succion que produit son bec. C'est une espèce rare de Céphalocordé.

Immobile, il produit des larves par segmentation. Ses larves (10 cm de long) sont mobiles et ont beaucoup de prédateurs (ce qui explique la rareté des Vorgnes). Chacune d'elle rampe dans la forêt jusqu'à trouver l'endroit de nidification idéal ; une clairière en cuvette avec un arbre creux en son centre. La larve s'implante alors dans l'arbre creux et passe au stade adulte. L'adulte est une masse protoplasmique et spongieuse de cent kilos environ, dotée d'un bec d'un mètre de diamètre et de pseudopodes chasseurs extensibles. Il couvre la cuvette d'une membrane biologique puis la remplit de ses sucs gastriques. Il étend de minuscules pseudopodes sensibles à la pression dans un rayon de cent à deux-cents mètres dans la forêt. Ces pseudopodes sensoriels détectent tout animal d'au moins cinq kilos qui entre dans le secteur. Le Vorgne étend alors ses pseudopodes chasseurs, des tentacules à la force de traction impressionnante. Il traîne la proie jusqu'à son tronc et l'exécute avec son énorme bec. Le cadavre de l'animal coule dans la cuvette de suc gastrique et est lentement digéré.

Combat

Lors du combat, le Vorgne opère toujours trois actions par Tour, une fois que tous les autres personnages ont agi, et toujours dans cet ordre :
+ Donner un coup de bec à l'un des personnages présents dans la marelle *Centre du Trou* (procédure d'attaque classique).
+ Attirer à lui tous les personnages prisonniers d'un tentacule (réussite automatique).
+ Étendre de nouveaux tentacules pour capturer tous les personnages libres (un jet de Niveau par cible pour éviter la capture).

Le Vorgne
Aberration goulue
PNJ 5

Corps dans le tronc
Seule la partie du Vorgne à l'intérieur du tronc peut subir des dommages. Les tentacules peuvent être tranchés, mais ça n'affecte pas la santé globale de la créature.

Bec
Le Corps dans le tronc peut refermer son bec sur un PJ présent dans la marelle Centre du Trou. *Ceci correspond à une attaque rapprochée.*

Attraction
Le Vorgne attire vers lui tous les personnages prisonniers d'un tentacule, les rapprochant d'une marelle à chaque tour. Ainsi, les personnages dans la marelle Forêt *sont attirés dans la marelle* Bord du Trou, *et ainsi de suite. Les personnages dans la marelle* Centre du Trou *sont arrivés au bout du voyage, ils ne peuvent être attirés plus près.*

Capture par un tentacule
Le Vorgne étend un tentacule par personnage. Sur un jet de Niveau réussi, le tentacule capture le personnage. On plie le coin de sa tuile marqué d'un T pour s'en rappeler. Un personnage capturé ne peut pas fuir ou changer de marelle. Il peut en revanche manœuvrer et combattre à l'intérieur d'une marelle.

Le Décor

La Fosse aux Brigands

La Fosse aux Brigands est une cuvette de terre couverte de branches et de feuilles mortes, au milieu de la forêt. Les chasseurs de trésors l'ont retournée, dévoilant le coffre au trésor et les squelettes des brigands figés dans des positions qui montrent qu'ils se sont entre-tués.

Le trou du Vorgne

Le trou du Vorgne est une immonde pétaudière acide au milieu de laquelle émerge l'arbre creux qui abrite le corps du Vorgne, avec son bec claquant qui en dépasse. Des cadavres de rongeurs et de renards flottent à la surface, à moitié décomposés par les sucs gastriques dont le trou est rempli. Un cadavre de cerf et une souche d'arbre surnagent également. Sur les bords du trou, on voit dépasser une membrane qui évoque une bâche de piscine. Elle tapisse tout le fond du trou et empêche les sucs gastriques de se répandre dans le sol.

La zone de jeu est définie en 5 zones concentriques que l'on symbolise par des marelles : *Forêt* (zone de fuite), *Bord du Trou* (contient un point d'amarrage : une souche), *Milieu du Trou* (contient un point d'amarrage : un cadavre de cerf), *Centre du Trou*, *Vorgne* (cette dernière marelle est symbolisée par la tuile du Vorgne). Les marelles *Bord* / *Milieu* / *Centre du Trou* sont toutes immergées dans la fange gastrique du Vorgne.

Briefing

Les joueuses sont invitées à créer leurs PJ. Pour cela, je leur présente autant de tuiles faces cachées que de joueuses. Parmi ces tuiles, il y a la tuile avec la mention Lascar et la tuile avec la mention Vigilant, et des tuiles vierges pour compléter. Elles tirent chacune une tuile au hasard et imaginent pour leur PJ un nom en rapport avec la forêt, comme L'Ours, Carbonnier, Lahache, Sylvain, Feuille, Civette, Renarde, Frênod…

Pelle ou pioche ?

Les joueuses doivent choisir si leur PJ est équipé d'une pelle ou d'une pioche.

Routine de stress extrême

En situation de stress extrême, je ne compte pas la parole pour une action car je veux que les personnages vident leur sac tout en se battant. Je permets aussi de cumuler une action de déplacement et une attaque, dans n'importe quel ordre. C'est important parce que je veux qu'un personnage puisse se libérer d'un tentacule et changer de marelle dans le même Tour.

Routine des marelles

Contrairement à ce qui est mentionné dans *Millevaux Sombre*, je permets pour ce scénario de faire une attaque rapprochée vers une marelle adjacente, car les zones représentées par les marelles sont vraiment petites.

Amorce

J'explique aux joueuses que leurs PJ (et les éventuels PNJ chasseurs de trésors) ont découvert la Fosse aux Brigands, un endroit légendaire où se trouvait le trésor de pillards féroces. Je leur décris le décor correspondant puis leur explique qu'une fois le coffre déterré, les PJ sont surpris par la nuit et forcés de bivouaquer dans la Fosse aux Brigands. Je prends alors le Lascar et le Vigilant en aparté et je leur explique ce qu'ils font pendant la nuit. Au moment de son tour de garde, le Lascar ouvre le coffre. Mais le Vigilant, tiré de son sommeil par le bruit, le surprend. Le Lascar lui propose alors le plan suivant : « Il n'y a pas assez d'or pour partager avec tout le monde. Ce serait plus raisonnable de ne le partager qu'à deux ! Je vais mettre l'or dans mon sac, mettre des pierres dans le coffre à la place et je vais m'enfuir tout de suite vers Noirmont-Ferrand, chez ma sœur. Retiens bien son adresse : 3, rue des hérissons. 3, rue des hérissons ! Tu n'auras qu'à rester avec les autres jusqu'au petit jour. Quand ils découvriront que j'ai disparu avec moi, tu feindras la surprise. Dès que tu le pourras, tu leur fausseras compagnie. Tu iras me rejoindre chez ma sœur à Noirmont-Ferrand pour qu'on partage l'or. En gage de ma bonne foi, sache que si tu ne me trouves pas chez ma sœur, tu pourras la tuer en représailles. »

Si la joueuse du Lascar me demande en aparté si tout est vrai au sujet de sa sœur, je lui réponds oui. Mais s'il fait assez vite, il pourra peut-être retrouver sa sœur et fuir avec elle avant l'arrivée du Vigilant.

J'explique aux deux joueuses que le Vigilant accepte le pacte et que le Lascar s'enfuit donc avec tout l'or dans sa sacoche. Je leur explique aussi que c'est moi qui vais décider de ce qui leur arrive pendant la nuit et la matinée. Mais à partir de la scène intermédiaire, chacune aura toute latitude pour décider si elle respecte sa part du marché… ou pas.

Au matin, quand les chasseurs de trésors se réveillent, le Lascar a pris la poudre d'escampette. Ils partent en chasse, y compris le Vigilant, suivant les traces que le Lascar n'a pas réussi à masquer. Ils arrivent dans une forêt très étrange… Pas un son animal, ne serait-ce qu'un insecte. Ils n'ont pas le temps de réagir qu'ils sont happés par de longs et puissants tentacules gris qui les tirent vers une immonde pétaudière, le trou du Vorgne. Auprès du tronc, ils reconnaissent le Lascar avec sa sacoche pleine d'or. Il se débat dans la fange, entravé par un tentacule, à deux doigts de se faire couper en deux par le bec du Vorgne. Il a été capturé juste avant eux !

Scène intermédiaire

Je place les tuiles des personnages ainsi : le Lascar sur la marelle *Centre du Trou*, les autres chasseurs de trésors sur la marelle *Bord du Trou*. Au départ, tous sont prisonniers d'un tentacule. Je plie le coin T de leurs tuiles. C'est le Lascar qui porte la sacoche d'or. Je plie le coin S de sa tuile.

Je dispose les marelles en alignement, et sur leur gauche je dispose les tuiles de personnages encore vivants. Plus tard, sur leur droite je disposerai les tuiles des personnages morts et la tuile de sacoche si elle est immergée.

Je dévoile l'objectif du groupe : remettre la main sur l'or. À chacune de choisir l'objectif individuel de son PJ (récupérer l'or pour le groupe, récupérer l'or pour soi tout seul, ou simplement sortir vivant de ce trou).

Lors du tout premier Tour, les personnages ont interdiction de se rendre sur la marelle *Forêt* car les rives sont trop glissantes, et il faut bien un Tour pour s'y habituer. Le Vorgne et les éventuels PNJ chasseurs de trésors sont actifs et belliqueux dès le premier Tour !

Toute la scène est une situation de stress extrême. Les PJ peuvent tenter ce qu'ils veulent, mais seulement certaines actions sont possibles et utiles. En voici la liste, que je ne dévoile pas, ils devront la découvrir par essai/erreur ou en observant les PNJ :

+ **Attaquer un personnage** : Pour rappel, on peut cumuler cette action avec un déplacement.

+ **Attaquer le Vorgne** : Pour rappel, il faut être dans la marelle *Centre du Trou* pour attaquer directement le corps dans le tronc, seule zone vulnérable du Vorgne. On peut cumuler cette action avec un déplacement.

+ **Attaquer un tentacule** : Une attaque réussie permet de couper un tentacule. Cela permet de s'en libérer (déplier le coin T de la tuile du personnage libéré) et de faire un déplacement aussitôt. Mais cela n'occasionne pas de dommage au Vorgne. Le tentacule repousse aussitôt et pourra tenter de recapturer sa proie dès que ce sera au tour du Vorgne d'agir.

+ **Se déplacer dans une autre marelle** : Pour rappel, on peut cumuler cette action avec une attaque ou avec le fait de donner la sacoche.

+ **Donner la sacoche d'or à quelqu'un** : Si c'est un geste volontaire, cela coûte une action à celui qui donne la sacoche, pas à celui qui la reçoit. Pour prendre la sacoche de force à quelqu'un, il faut le tuer. Celui qui tue le porteur de la sacoche la récupère aussitôt. Il faut plier le coin S de la tuile du nouveau porteur de la sacoche.

+ **Utiliser la pioche pour se fixer à un point d'amarrage** : On peut utiliser sa pioche pour se fixer à la souche, au cadavre du cerf, ou au cadavre d'un chasseur. Une fois fixé, le personnage s'accroche d'un bras au point d'amarrage et peut attaquer avec son autre bras. Tant qu'on est amarré, on ne peut être tracté par un tentacule. Si l'on s'est libéré de son tentacule, on ne peut pas être capturé par un autre.

+ **Utiliser la pelle pour vider le trou du Vorgne** : En s'immergeant dans le trou, on peut déchirer la membrane pour que les sucs du Vorgne se vident dans la terre. Cela ne nécessite pas de jet mais inflige une Blessure par Tour d'immersion dans la fange acide. La marelle *Bord du Trou* est alors vidée de sa fange. On peut alors s'amarrer à la souche sans l'aide de la pioche. Répéter l'opération permet de vider la marelle *Milieu du Trou*, puis la marelle *Centre du Trou*. À chaque fois qu'une marelle est vidée, on plie le coin V de la tuile correspondante.

+ **Fuir la zone de jeu** : Il faut être sur la marelle *Forêt* au début du Tour et déclarer une fuite, ce qui peut nécessiter un jet de Niveau si l'on est prisonnier d'un tentacule.

Si le porteur de la sacoche meurt d'autre chose que d'une attaque d'un autre chasseur de trésor, la sacoche tombe dans les sucs gastriques, en restant sur la même marelle. Pour la récupérer, il faut vider la fange de la marelle correspondante ou s'immerger dans la fange (inflige une Blessure).

Climax

Si le Vorgne meurt, ses organes internes se répandent dans la fange, la rendant encore plus acide. À partir du Tour suivant, rester dans le trou inflige une Blessure par Tour. Plus de Vorgne, plus de tentacules, donc il est facile de sortir du trou. Mais passer de la marelle *Centre du Trou* à la *Forêt* risque d'être fatal. Surtout si les personnages continuent à se battre !

Si un PJ meurt ou fuit la zone de jeu, je confie un des PNJ chasseurs de trésors à la joueuse, puis le Vorgne. Le scénario prend fin quand tous les chasseurs de trésors sont morts ou ont fui la zone de jeu.

Feedback

Tel qu'il est rédigé, ce scénario prend une demi-heure à jouer. Je peux allonger la sauce en faisant jouer le bivouac avant le vol de l'or par le Lascar. Les PJ montent le bivouac, ils discutent de ce qu'ils feront demain avec leur part du magot, chacun raconte une blague ou une anecdote au coin du feu, puis ils décident des tours de garde. Je leur interdis de faire autre chose que des actions de parole ou des actions physiques peu impactantes (comme voler un petit objet). Un PJ qui poserait des gros pièges à loup compromettrait la suite du scénario.

L'or peut être remplacé par une relique merveilleuse, un artefact extérieur, des caps, le Saint-Suaire, ou toute autre ressource qui justifierait qu'on s'entre-tue pour elle.

Pour ajouter un peu plus de mélodrame et de choix difficiles, je propose que les chasseurs de trésors soient des amis. Chacun note au dos de sa tuile le nom d'un personnage sacré pour lui, qu'il n'a pas le droit de tuer. Je fais de même pour les PNJ chasseurs.

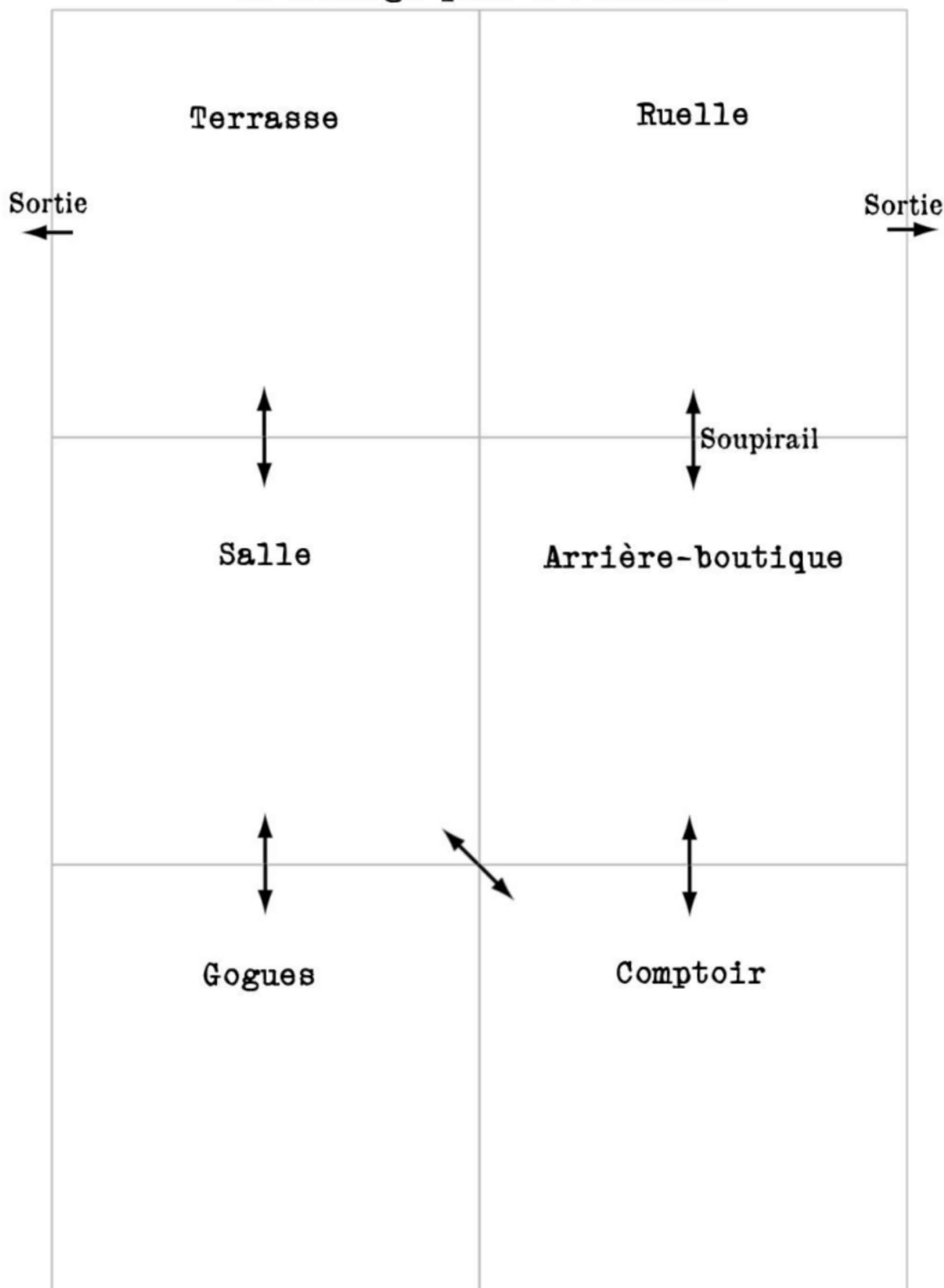
À la fin du scénario, dans l'optique de jouer une suite, je donnerais au Lascar le Désavantage *Dévoué (sa sœur)* et lui demanderais un jet de Niveau. S'il réussit, il a donné au Vigilant une vraie adresse, mais pas celle de sa sœur. S'il rate, il a bien donné l'adresse de sa sœur. À lui de voir s'il a prévu de partager l'or ou pas !

Évidemment, le trésor est maudit. Il s'est chargé d'égrégore avec le temps. Il attise la cupidité de ceux qui le possèdent et la convoitise des autres. Y compris des sorciers, pour qui chacune de ces pièces représente un focus d'égrégore. Celui qui récupère la sacoche d'or gagne le Désavantage *Possédé* ou *Ennemi mortel.*



Un Pastaga pour l'éternité

Un Pastaga pour l'Eternité



UN PASTAGA POUR L'ETERNITE

Pitch

Canebière, dans le Nomase Land. Dans l'ancienne Marseille, de vieux amis jouent aux boules, en attendant leurs frères disparus. Ceux-ci vont hélas revenir, pour se venger des dettes dont les PJ ne se sont pas acquittés.

Les PJ

Création collective. Des marseillais ventripotents qui passent leur temps à jouer aux boules en sirotant des pastagas. Ils sont les seuls habitants de la ville. Ils n'ont pas d'armes au début du scénario. À eux d'en collecter dans le décor.

Supporting Cast

Pique-Bouffigue
Marseillais moustachu et dégarni
PNJ 3

Dette : Fanny, préparer le mariage
Il doit faire les préparatifs pour se marier avec Fanny à son retour de l'expédition. Jusqu'à présent, il a juste accroché une guirlande dans la salle des fêtes. Elle pend tristement parce que Pique-Bouffigue n'a même pas eu le courage de punaiser les deux bouts.

Antagonistes

Un pour Pique-Bouffigue, un pour chaque PJ. Ils sont tous PNJ 3. Ils ont des armes liées à la dette que les PJ ont envers eux.

L'antagoniste de Pique-Bouffigue est Fanny. Elle est vêtue d'une robe de mariée et se bat avec sa jarretière qu'elle utilise comme un garrot.

Décor

La ville de Marseille entièrement déserte et son port asséché. Tout autour, le désert de rocaille grise du Nomase Lande. Du continent, aucune nouvelle.

Marseille n’a pas été épargnée par la colossale « frappe chirurgicale » de la Guerre Franco-Italienne. C’était déjà une ville mourante avant C-Day, l’assèchement de la Mer Méditerranée l’ayant privée de ses activités. En 2203, la ville était tout à fait morte. Vitrifiée. Couverte de poussière grise. Les rares habitants qui n’avaient pas pris la fuite demeuraient statufiés sous la cendre dans un remake absurde de la tragédie de Pompéi. La Canebière n’est plus qu’un quai vide, sans mer et sans bateau. Parfois le cri d’une mouette aventureuse, ou le miaulement d’un chat errant. Quelques bistrots fossilisés. Des boules de pétanque sur le bitume. Une bouteille de pastaga, soudée à une table en fer. Et un silence qui a presque l’accent.

Un des repaires des PJ est le Bistrot des Copains, sur le vieux port. Il comporte une terrasse, une salle, un gogue et une arrière-boutique. On y stocke la réserve de pastaga et elle communique avec la rue derrière par un soupirail.

Briefing

Ce scénario contemplatif et sans forêt propose aux joueuses de donner libre cours à leurs divagations. Chacune donne à son PJ un nom typiquement marseillais ou tiré de l’œuvre de Marcel Pagnol (Baptistine, Casimir, César, Escartefigue, Honorine, Irénée, la Mamèche, Marius, Panisse, le Papet, Philomène, Toinette, Ugolin...) Elle imagine aussi un PNJ lié à son PJ et qui l'a quitté pour l'expédition vers le nord du Nomase Lande, à la recherche d'autres communautés humaines. D'une façon ou d'une autre, cette relation est toujours en cours : dette, amour, rancœur, promesse... La joueuse doit trouver un nom pour le PNJ, typiquement marseillais ou pagnolesque également, et la dette dont son PJ doit s’acquitter. Tous les PNJ partis vers le nord ont promis qu’ils reviendraient pour dire s’ils y ont trouvé la civilisation. En attendant, chaque PJ a promis de s’acquitter de sa dette avant le retour de son PNJ lié. Mais la paresse a été trop forte. Chaque PJ a repoussé l’échéance de son travail au lendemain, pour finalement abandonner complètement.

Amorce

Les PJ et Pique-Bouffigue se réunissent sur le vieux port pour jouer aux boules, boire des pastagas, attendre le retour de leurs amis et discuter de l'idée de monter une deuxième expédition.

Scènes intermédiaires

À travers la déserte Canebière, des événements étranges et inquiétants surviennent, en lien avec les dettes dont les PJ ne se sont pas acquittés. Des objets disparaissent, d'autres sont chamboulés, d'autres apparaissent. Des bruits et des odeurs laissent comprendre que les PJ ne sont plus seuls. En réalité, les membres de l'expédition sont revenus à Canebière. Leur voyage les a rendus fous et dangereux. Ils crèvent de haine pour les PJ car ces derniers ne se sont pas acquittés de leur dette. Ils comptent d'abord leur faire quelques frayeurs, puis les exterminer un par un sans aucune chance de pardon.

Climax

Les antagonistes, un par un ou en groupe, apparaissent enfin et tentent de mettre les PJ à mort. Ils sont souvent très expressifs, les traitant de tous les noms en même temps qu'ils les frappent sans retenue avec les armes qu'ils ont pu dénicher. Les PJ vont devoir affronter leurs anciens amis ou mourir.

Feedback

C'est avant tout les dettes choisies par les joueuses qui teintent le jeu. Florilège des situations rencontrées : Devoir réparer une deux-chevaux, devoir donner du valium à la mémé d'un PNJ, devoir prendre soin de boules de pétanque, devoir remplir le bar du Bistrot des Copains, devoir repeindre une cuisine, devoir déménager un appartement. J'imagine dans quel état le PJ a laissé sa tâche à peine entamée, cela apporte du réalisme et de l'humour. Ainsi, cette deux-chevaux le capot ouvert, cet unique carton emballé pour le déménagement, ce pot de peinture au pied du seul pan de mur repeint.

Je n'ai jamais dépassé trois quart d'heures de jeu. Si le scénario est court, il faut pourtant prendre son temps avant le climax. Le plus plaisant, c'est de faire monter la tension lentement, faire deviner la présence des antagonistes par des détails incongrus, tel ce cochonnet de pétanque qui roule dans une rue pavée alors que les PJ pensaient l'avoir laissé sur le port. Et aussi donner des coups de flippe gratuits, un chat qui renverse une bouteille de pastaga, une porte qui se referme à cause d'un courant d'air. Une à une les ressources des PJ (pastaga, boules de pétanque...) viennent à manquer. Ils doivent alors en rechercher dans divers endroits, où il y aura diverses manifestations. Évidemment, quand deux ressources manquent en même temps, c'est l'occasion rêvée de diviser le groupe.

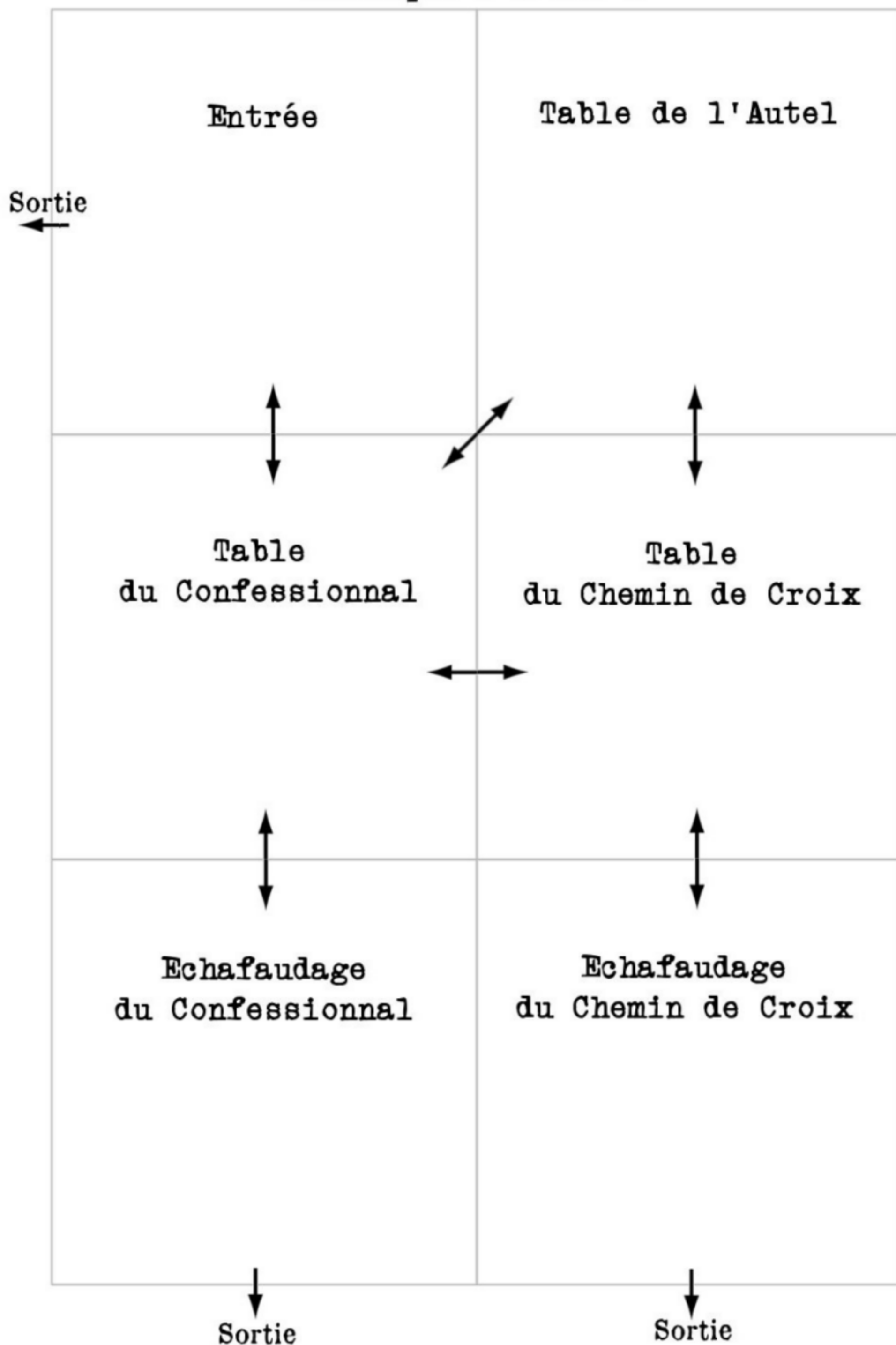
Pique-Bouffigue a tendance à s'isoler des PJ assez rapidement, devenant la première proie des antagonistes.

Les armes des PJ comme des antagonistes peuvent être originales, teintées d'absurde provençal. Parmi les armes employées dans les playtests, on compte une raclette à peinture, des boules de pétanque, des bouteilles de pastaga cassées, un déambulateur… et une vuvuzela.

Si le Bistrot des Copains est un décor récurrent, les joueuses et le MJ devraient se sentir libres d'improviser des lieux emblématiques de Marseille. Jouer au foot dans un Stade Vélodrome déserté, installer leur quartier général dans un bateau de pêche abandonné, explorer un bureau de tabac silencieux au sol jonché de magazines porno, ou descendre dans des entrées d'égout donnant sur le port asséché, à la recherche d'une boule de pétanque qui a roulé trop loin.


graouu
BarbaQue

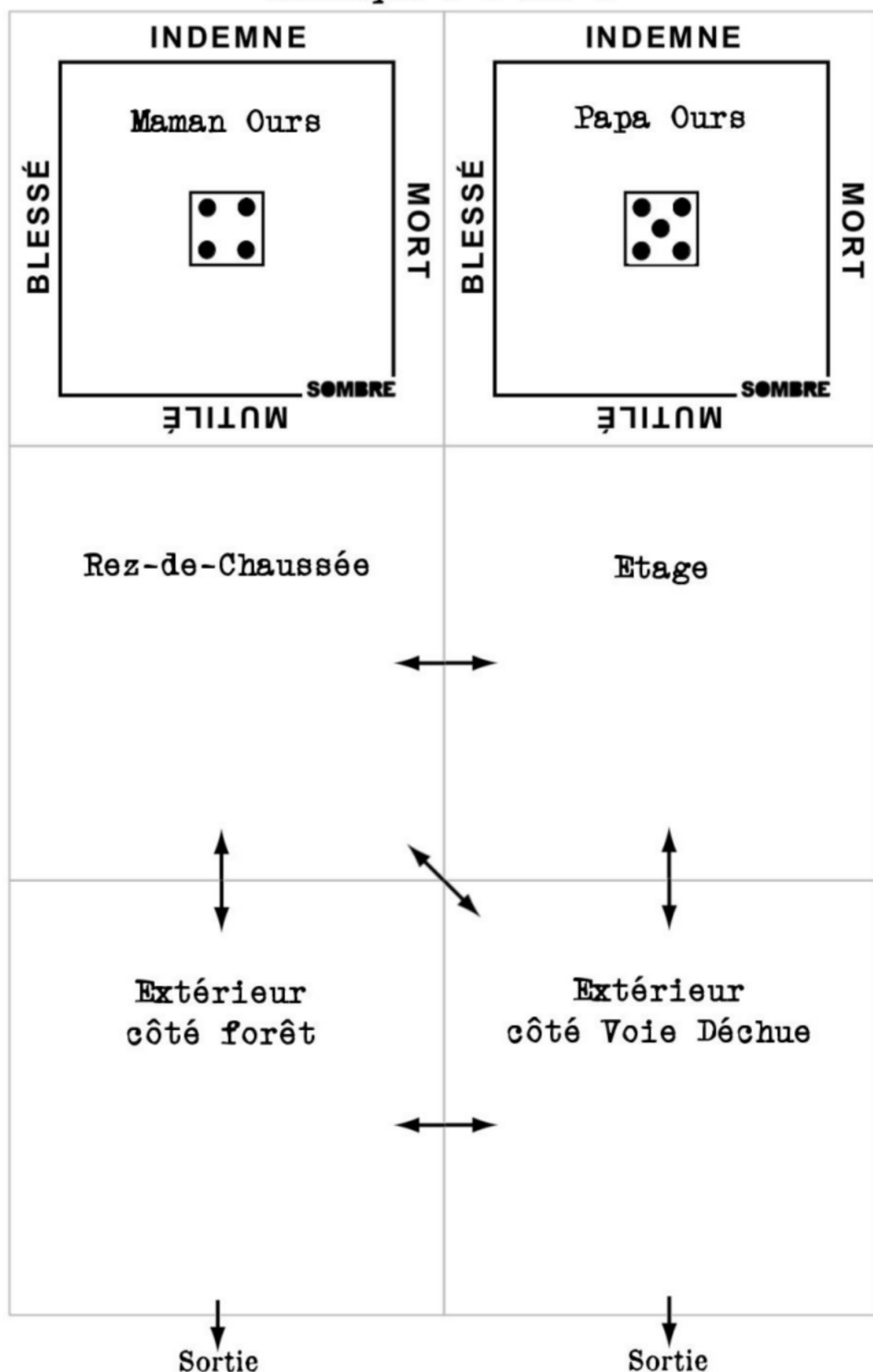
Barbaque ! 1 sur 3



Barbaque ! 2 sur 3

INDEMNE BLESSÉ — Julio Essuie-glace — MORT (dé : 3) SOMBRE MUTILÉ	INDEMNE BLESSÉ — Enrique — MORT (dé : 3) SOMBRE MUTILÉ
INDEMNE BLESSÉ — Desireless — MORT (dé : 4) SOMBRE MUTILÉ	INDEMNE BLESSÉ — Expiatiste 1 — MORT (dé : 3) SOMBRE MUTILÉ
INDEMNE BLESSÉ — Expiatiste 2 — MORT (dé : 3) SOMBRE MUTILÉ	INDEMNE BLESSÉ — Monsieur Clément — MORT (dé : 3) SOMBRE MUTILÉ

Barbaque ! 3 sur 3



BARBAQUE !

Merci à Gabriel Féraud
pour le sobriquet
de Julio Essuie-glaces !

Pitch

Tout commence dans la riante bourgade de Marly-Gomont, grand carrefour des routards des Voies Déchues. Une pause dans l'Auberge de La Grande Barbaque va dégénérer. Kamikazes expiatistes, pick-up au mystérieux contenu, vendeur d'almanach infecté et ours zombies seront au menu de ce road-movie ardennais.

Les PJ

Les PJ sont des routards qui bivouaquent à Marly-Gomont et ne se connaissent pas avant l'amorce. On considère qu'ils possèdent tous une arme pour le combat rapproché. Chaque joueuse choisit pour son PJ un nom lié au thème du garage : Bielle, Starter, Delco, Soupape, Carbu, Mégane… Les joueuses choisissent un objectif individuel pour leur PJ, qui doit forcément le motiver à se rendre en Saxe : vénérer Irminsul l'Arbre-Dieu, se faire pirate à Rottendam, trouver un passage vers la mythique Confédération Helvétique, gagner les cités hi-tech de Neuen Berlin ou de Little Hô-Chi-Minh-Ville… Or, on ne voyage pas seul sur la Voie Déchue, c'est trop dangereux. Il vaut mieux constituer un convoi de plusieurs personnes et disposer d'un véhicule. Les PJ sont donc à l'Auberge de la Grande Barbaque pour se restaurer et trouver à rejoindre un convoi.

Le supporting cast

Julio Essuie-glaces

Apparence

Julio est un petit homme bedonnant et sale aux cheveux gras. Il porte des essuie-glaces en guise de cravate.

Background

Il a volé un pick-up stationné dans un campement entre Terre-Calais et Marly. Puis il a découvert une grosse caisse noire sanglée sur la plateforme du véhicule. Avec à l'intérieur, un missile garni d'inscriptions en cyrillique. Arrivé à Marly, il a loué un emplacement dans le parking sécurisé.

Roleplay

Julio s'installe à la même table que les PJ à l'Auberge de la Grande Barbaque. Il leur paye une tournée de bière de lichen et leur demande si cela les intéresserait de former un convoi avec lui pour traverser la Voie Déchue jusqu'en Saxe. Il compte embrigader les PJ en vantant les mérites de son véhicule et, auprès de la gente féminine, son expérience dans le registre de l'amour... S'il en faut plus pour les convaincre, il dira qu'il compte toucher un petit pactole une fois arrivé à Rottendam. Il s'engage à leur en donner une part, sans promettre la lune ni s'engager sur une somme précise. Il garde sur lui la clé du cadenas qui ferme la caisse et ne révélera aux PJ son contenu qu'en dernière extrémité. Il évitera également de révéler qu'il a volé le pick-up, mais sa propension à chaparder tout ce qui lui paraît utile sur la route pourrait le trahir.

Si Julio est un lascar, il se liera néanmoins facilement d'amitié avec les PJ. En revanche, sa confiance a des limites. Il ne dort jamais ailleurs que sur sa précieuse caisse. S'il s'agit de quitter le pick-up pour bivouaquer, il insistera pour qu'on transporte la caisse afin qu'il dorme dessus.

Objectif

Julio pense qu'il peut se faire une petite fortune en revendant le missile aux pirates de Rottendam, en Saxe. Il est maintenant à l'Auberge de la Grande Barbaque, à la recherche d'autres routards pour constituer un convoi à même de braver les dangers de la route. Il pense que les PJ sont à la fois assez naïfs et assez bien armés pour faire l'affaire.

Matériel

Julio est armé d'un couteau. Il possède aussi un chien fidèle, un berger allemand avec un foulard rouge plein de cambouis, qu'il laisse dans le pick-up sur le parking. Le chien s'appelle Enrique et ce n'est pas vraiment un bon chien de garde : Julio l'a volé avec le pick-up ! Il adore lécher le visage des inconnus et n'aboie jamais quand un intrus s'approche.

Le pick-up de Julio est un véhicule tout-terrain composé d'un habitacle avant à trois places et d'une plateforme arrière non couverte. Il est rafistolé de toutes parts. Les rétroviseurs et les pare-brises avant et arrière de l'habitacle sont fissurés mais pas brisés. Les banquettes sont défoncées mais il reste les ceintures de sécurité. Une CB est vissée près du tableau de bord. Elle fonctionne et permet de capter les messages que s'envoient les autres routards. Sur forêt et terrain accidenté, le pick-up peut faire des pointes à 50 km/h, avec beaucoup de cahots. Sur les pans de Voie Déchus les plus praticables, il peut aller jusqu'à 80 km/h avec un confort de route suffisant pour que les passagers puissent dormir.

La caisse est noire. Elle fait deux mètres de large et pèse cinquante kilos. Elle est sanglée dans la largeur de la plateforme, contre l'habitacle. Elle est fermée par un cadenas. Julio en garde la clé dans ses sous-vêtements. Elle contient un missile maintenu par des cales de métal. Le missile est de facture simple. Il est bardé de rivets et ne comporte pas de composants électroniques. Il présente des inscriptions en cyrillique. En réalité, il s'agit d'un missile *Alexandre II*, conçu par le mouvement terroriste Néo-Russia juste avant la Catastrophe, et manipulé pour répandre le rétrovirus responsable de l'Oubli. Il est encore en état de marche et son explosion pourrait provoquer une nouvelle épidémie d'oubli encore pire que la précédente. Mais tout ça, ni Julio ni les PJ n'auront le moyen de le savoir au cours de ce scénario.

Julio Essuie-glaces
Routard roublard et séducteur à la noix
PNJ3

Enrique
Chien de garde affectueux
PNJ3

Naïf
Ne peut pas aboyer ou déclarer d'attaque tant que Julio ou un de ses amis n'est pas blessé sous ses yeux.

Les antagonistes

Deux Expiatistes
Fanatiques encapuchonnés
PNJ 3

Des fanatiques en robe de bure à capuche, armés de faux. Ils n'ont qu'un seul but, massacrer le maximum de gens pour assouvir leur soif de sang mystique. Ils ne déclarent que des attaques. Ni fuite, ni gêne.

Desireless
Meneuse des Expiatistes
PNJ 4

Vêtue d'un cache-poussière orné de cartouchières, la meneuse des Expiatistes est une femme au port martial, affublée d'une insolite coupe en brosse et d'une cicatrice qui lui mange le visage et l'œil gauche. Comme les hommes à ses ordres, elle est armée d'une faux et a prévu de tuer un maximum de mécréants dans l'auberge avant de rendre son âme à Dieu.

Monsieur Clément
Vendeur d'almanachs possédé
PNJ 3

Monsieur Clément est un bienveillant marchand ambulant. Il vend principalement des almanachs qu'il bricole lui-même à partir d'anciennes brochures et de textes écrits de sa main. Il les relie avec de la corde et des feuilles d'arbre. Il prétend se rendre à la même destination que les PJ et leur propose de rejoindre leur groupe. Voyager à plusieurs, c'est plus sûr. Mais ce que les PJ ignorent, c'est qu'il est parasité par un Ver Vorace. Le Ver Vorace est une évolution du ver solitaire. Il envoie des pseudopodes dans le cerveau de son hôte et lui dicte un appétit incommensurable. Monsieur Clément a besoin de se nourrir en quantités industrielles (ou plutôt, de nourrir le Ver). Il ne reculera devant rien pour s'alimenter. Manger de la chair humaine n'est plus un tabou pour lui. En dehors de cette légère déviance, Monsieur Clément est timide et inspire la confiance. Il a d'excellentes manières et se montre agréable compagnon. Tant qu'il a le ventre plein...

Papa Ours Zombie
Graou !
PNJ 5

Maman Ours Zombie
Groumf !
PNJ 4

Décor

Marly-Gomont

Marly-Gomont serait resté un minuscule village s'il ne s'était pas trouvé être le dernier carrefour de deux Voies Déchues, celle de Terre-Calais à Moutarde et celle de Métro à la Saxe. Y s'amoncellent des centaines de baraques en bois. Parkings surveillés par des gardes armés, gogues, roulottes de prostitués nihilistes, cabanes à frites dont on ignore la provenance des tubercules, chaque demeure pratique une forme de commerce. C'est comme si tous les caps de Millevaux dégringolaient le long des Voies Déchues pour toujours échouer dans le ventre grouillant de Marly-Gomont.

L'Auberge de la Grande Barbaque

Aménagée dans l'église fortifiée et pourvue des derniers congélateurs de la région encore en état de marche, l'Auberge de La Grande Barbaque accueille des voyageurs venus des quatre coins des Terres Franques, de la Germanie et de la Baltique. Grande maison à bouffe bruyante où les gens mangent sur des bancs de messe et dorment sur des échafaudages contre les vitraux, la Grande Barbaque ne désemplit jamais. Les convives mangent sur trois grandes tables en bois massif. On leur sert un ragoût de viande de chevreugne et de rat directement dans des cuvettes creusées dans les tables à cet effet.

L'Auberge se décompose en 5 marelles : *Entrée*, *Table de l'Autel*, *Table du Confessionnal*, *Table du Chemin de Croix*, *Échafaudage du Confessionnal*, *Échafaudage du Chemin de Croix.*

Le parking sécurisé

Situé juste à côté de l'Auberge de la Grande Barbaque, c'est une grande zone boueuse entourée de grillages et de barbelés. Il y a une guitoune à l'entrée. Un garde armé d'un antique FA-MAS fait payer les séjours des véhicules dans ce parking. Au total, quatre gardes armés le sillonnent. La plupart des véhicules sont garés à l'air libre. Le véhicule le plus remarquable est un gros camion-citerne transportant du biocarburant depuis la ville de Moutarde. Le camion est renforcé par des plaques blindées et possède ses propres gardes, installés sur son toit. Il existe quelques hangars-silos cadenassés. Les voyageurs les plus fortunés et les plus paranoïaques y entreposent leurs véhicules.

La Voie Déchue, de Marly vers la Saxe

Cette ancienne autoroute est aujourd'hui fréquentée par toutes sortes de convois composés de chariots, de véhicules tout-terrain, de camions rafistolés, de marcheurs, de chevaux et d'autres bêtes de somme. La forêt a envahi le béton au point qu'il ne reste souvent qu'une voie praticable sur les quatre à six initiales. Les racines déforment le bitume, les mousses et les lichens le repeignent en vert. Les arbres se penchent tellement au-dessus de la Voie Déchue qu'on voit à peine le ciel.

Si les Voies Déchues sont très pratiquées, elles sont dangereuses car elles attirent les pillards de toutes sortes. Sur cette voie-là, on parle d'un gang de pillards en quads, qui attaquent les groupes qui bivouaquent en bordure. C'est la raison pour laquelle on ne voyage pas seul sur la Voie Déchue et qu'on préfère constituer des groupes de voyageurs armés.

La maison des trois Ours

Cet endroit maudit est le produit de l'égrégore. Située au bord de la Voie Déchue mais à l'abri des regards, à deux-cents mètres en s'enfonçant dans la forêt, cette maison en pierre a l'air abandonné. Les éléments en bois tels que les portes, les fenêtres et le toit ont disparu. Il y a deux portes d'entrée, une en face de la Voie Déchue, l'autre à l'opposé. Le rez-de-chaussée se compose d'une seule pièce envahie par les ronces. L'unique meuble est une massive table de chêne mouchetée d'une moisissure grise. Trois bols de bois sont posés dessus. Ils contiennent tous de la soupe à la barbaque. Froide.

Un escalier de pierre conduit à l'étage qui se compose d'un couloir au parquet grinçant qui communique avec trois chambres. La plus petite chambre contient un lit d'enfant en bois à bascule. Étendu dedans, un ourson mort. Les deux autres chambres contiennent chacune un massif lit de bois sans fioritures, ni matelas, ni literie, dégageant une forte odeur de fauve.

Ce décor est composé des marelles suivantes : *Rez-de-chaussée*, *Étage*, *Extérieur côté forêt*, *Extérieur côté Voie Déchue*. On peut sauter d'une fenêtre du couloir de l'étage vers l'Extérieur côté Voie Déchue, ou d'une chambre vers l'Extérieur côté forêt. Dans les deux cas, en situation de stress extrême, cela nécessite de réussir un jet de Niveau pour ne pas encaisser une Blessure. Depuis les deux marelles extérieures, on peut tenter de fuir le décor.

Briefing

Il s'agit d'un scénario bac à sable, axé sur l'exploration et la lutte entre les PJ et des antagonistes divers. Le rôle de l'amorce est de souder le groupe autour d'une adversité commune. Dès l'amorce et jusqu'au climax, les joueuses sont invitées à construire un groupe de PJ soudé autour d'un objectif commun, se rendre en Saxe pour y chercher un avenir meilleur.

Amorce

Les PJ se restaurent à l'auberge de la Grande Barbaque. Rassemblés à la même table, ils font connaissance et sympathisent. Julio les accoste et leur propose de former un convoi avec lui pour la Saxe. Si les PJ refusent, Julio révèle ses atouts, comme le fait qu'il possède un pick-up, qu'il touchera un gros pactole ou qu'il est un super amant (oui, Julio est un gros lourd). Si les PJ refusent toujours, il est possible que Julio et son pick-up aient encore un rôle à jouer. Les PJ pourraient vouloir lui voler son pick-up, ou Julio pourrait revenir implorer leur aide contre des voleurs.

Scènes intermédiaires

L'attaque des Expiatistes

Une fois que le marché est conclu ou que Julio est définitivement éconduit, entre dans l'auberge une bande de dégénérés en robes de bure à capuche, armés de faux. Ce sont des Expiatistes, qui sont là pour perpétrer un massacre rituel. Je les place sur la marelle *Entrée* et je déclare une situation de stress extrême. Je joue les autres clients de l'auberge comme s'ils étaient du décor. Ils sont là pour mourir, fuir ou paniquer, pas pour infliger des dommages aux Expiatistes. Quant à Julio, il essayera d'abord de se cacher sous une table, ensuite de fuir.

Rapidement, le hasard faisant mal les choses, les Expiatistes s'en prennent aux PJ. Ils interprètent toute tentative de défense de leur part comme un motif pour s'acharner sur eux à mort. Les Expiatistes n'ont pas prévu de repartir vivants de l'Auberge. Ils attaqueront jusqu'à leur dernier souffle. Tenter de tuer les trois risque de coûter cher en vies de PJ. La fuite est donc une meilleure option.

L'entrée est très encombrée par les clients qui veulent s'échapper. Il n'est possible de sortir par là que si un Expiatiste revient sur cette marelle. Il fera refluer une partie des clients à l'intérieur de l'auberge, alors il sera enfin possible de sortir. L'autre échappatoire consiste à monter sur un échafaudage (une action) et casser un vitrail (une action). Pour sauter dehors en contrebas, il faut réussir un jet de Niveau ou encaisser une Blessure.

Départ de Marly-Gomont

À l'extérieur de l'Auberge, c'est la panique totale. Ces trois kamikazes ont réussi à terroriser une ville entière. Personne ne sait s'ils sont toujours en état de nuire ou s'il y en a d'autres. Tous les routards sont en train de fuir la ville dans un vaste mouvement de foule. Si les PJ ont accepté l'offre de Julio, il les entraîne vers le parking sécurisé, les fait monter dans le pick-up, siphonne le réservoir du véhicule d'à-côté, puis démarre en trombe.

Le pick-up se fraye un chemin entre les cabanes de tôle ondulée, les volailles en panique et les passants qui courent dans tous les sens pour arriver jusqu'à la sortie est de la ville, qui débouche sur la Voie Déchue en direction de la Saxe. À ce moment-là, il n'est plus question d'aller vite, car un bouchon s'est formé sur plusieurs kilomètres. Il faudra avancer au ralenti pendant une heure entre camions-citernes d'essence de moutarde, caravanes de pèlerins et colonnes de lépreux à pied avant d'avoir enfin une opportunité de doubler et pouvoir progresser sur la Voie Déchue à une vitesse normale.

Sur le chemin, entre le parking et la Voie Déchue, Monsieur Clément va tenter sa chance de monter à bord du pick-up, soit en faisant du stop, soit en sautant carrément sur la plateforme. Il se propose de joindre leur groupe. Voyager à plusieurs, c'est bien. À plusieurs plus un, c'est plus sûr. Mais ce que les PJ ignorent, c'est que Monsieur Clément est parasité par un Ver Vorace. Si les PJ lui refusent l'accès au pick-up, je récompense leur méfiance et je n'insiste pas davantage pour replacer cet antagoniste.

Au bout de quelques heures à rouler sur la Voie Déchue, le trafic s'est tellement dilué que le pick-up ne croise plus personne sur sa route. De temps en temps, on entend des mugissements de quad au loin : peut-être des pillards...

Un bivouac sanglant

Si Monsieur Clément a rejoint les PJ, il va s'en prendre à eux dès le premier bivouac. Il profite du moment où une seul personne est de garde pour tenter de lui ouvrir la gorge avec les dents. Il se repaît de sa chair en même temps qu'il attaque. Il se contente de tuer une seule personne et prend ensuite la fuite, à moins qu'il ne sente sa victoire assurée sur tout le groupe.

Ils arrivent

Julio insiste pour conduire même la nuit, afin de réduire les bivouacs au minimum. S'il est trop fatigué, il peut se laisser convaincre de prêter le volant à l'un des PJ. Il faut réussir un jet de Niveau pour savoir conduire. Les messages de la CB sont plutôt rares. Mais à un moment, la CB émettra ce message cryptique : « Ils arrivent. » Si les PJ passent outre et poursuivent leur route, ils croiseront une énorme harde de cerfs qui traverse la Voie Déchue. Le conducteur doit réussir un jet de Niveau ou c'est la collision, occasionnant une Blessure pour tous les passagers du pick-up.

Climax

Tôt ou tard, à cause de la fatigue, d'avaries de moteur ou d'une pénurie d'essence, les PJ seront amenés à arrêter le pick-up pour bivouaquer. Julio insistera pour enfoncer le pick-up en forêt afin de se cacher des éventuels pillards en quad. Ce faisant, le convoi atteindra la maison des trois ours.

Je laisse les PJ s'installer dans la maison et l'explorer. Une fois que le groupe est séparé (une partie à l'étage, une partie au rez-de-chaussée), je fais intervenir Papa Ours Zombie, qui rentre par la porte côté forêt, et Maman Ours Zombie, qui rentre par la porte côté Voie Déchue. Ils sont extrêmement contrariés de cette intrusion et en même temps ravis d'avoir autre chose à se mettre sous la dent que leur traditionnelle soupe. La seule façon de se prémunir de leurs coups de griffes est d'utiliser l'ourson mort comme bouclier (il peut absorber jusqu'à deux dommages consécutifs). Mais les ours zombies pourchasseront à mort celui qui osera leur enlever leur ourson… Un PJ peut aussi se cacher sous la table (une seule place) mais s'il n'y a plus d'autre PJ vivant au rez-de-chaussée, les ours le débusquent.

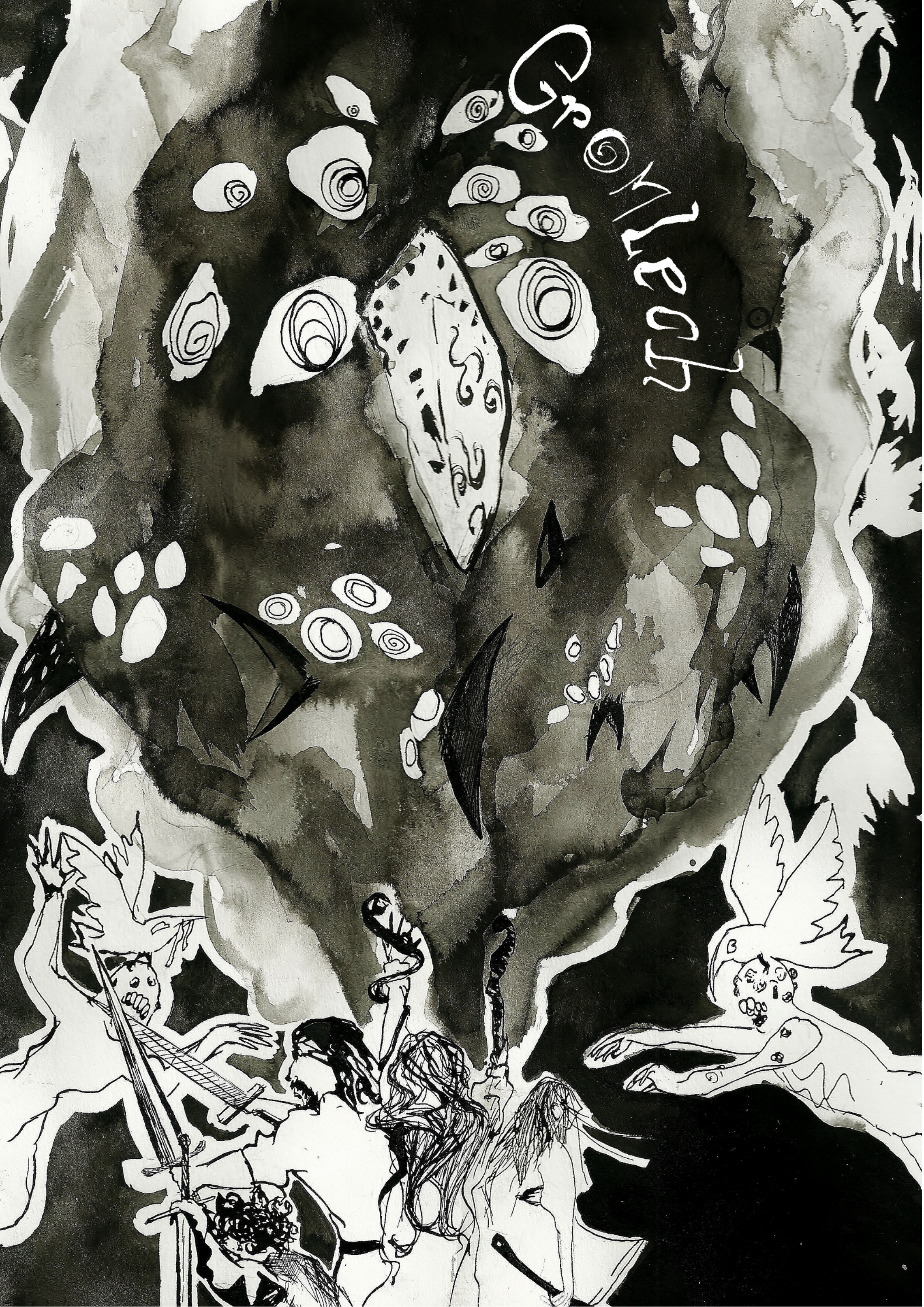
Feedback

Je dose les combats pour créer une adversité sans conduire au total party kill précoce. *Barbaque !* peut servir d'amorce ou de scénario intermédiaire pour une campagne. J'ai par exemple, suite à ce scénario, enchaîné sur la campagne *Ballade pour un missile*, motorisée sous *Arbre*, le jeu de rôle d'exploration et d'ambiance chair et sang dans l'univers de Millevaux. Cette campagne permet d'imaginer les nouvelles péripéties qui attendent sur la route, les convoitises qu'attirent ce missile et les décisions des PJ pour gérer ces précieuses et encombrantes ressources que sont le pick-up et la caisse. Compte-rendu sur le forum de Terres Étranges.

En cas de coup dur, Julio Essuie-Glaces, Monsieur Clément, et même Enrique peuvent servir de PJ de rechange.

Le gang des quads n'est pas là pour agresser directement les PJ, mais c'est le croquemitaine idéal pour les amener là où je veux. Que ce soit à l'auberge ou de la bouche de Julio, les PJ entendront les pires rumeurs à leur égard : ils ne laissent jamais de survivants, ils utilisent de gros projecteurs pour repérer les bivouacs en lisière de forêt… Pour traquer leurs victimes, ils auraient même parmi eux une Sentinelle, c'est-à-dire un mutant doté de sens surdéveloppés ! Il n'est pas dit que les PJ croisent la route du gang, mais ils ne manqueront pas de trouver des véhicules pillés et des cadavres sur le bord de la Voie Déchue, et entendront même le vrombissement des quads au loin.

Si j'enchaîne sur une nouvelle séance avec les survivants (ou un nouveau groupe qui découvrirait le pick-up), le gang des quads constituerait une parfaite faction d'antagonistes.


Gromlech

INDEMNE

BLESSÉ

Ailein la Fouine

Espionne
Vigilante

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

INDEMNE

N

BLESSÉ

Duncan
MacFarland

Fils du chef
Notable

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

INDEMNE

BLESSÉ

Kentigern
Fendcrâne

Berserker
Ambidextre

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

INDEMNE

S

BLESSÉ

Tewennog
Tête d'Ecorce

Druide Blanc
Serpent de guérison

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

INDEMNE

BLESSÉ

Beatrix
MacAllister

Guide
Tir (arc & flèches)

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

INDEMNE

M

BLESSÉ

Moira
l'Ancienne

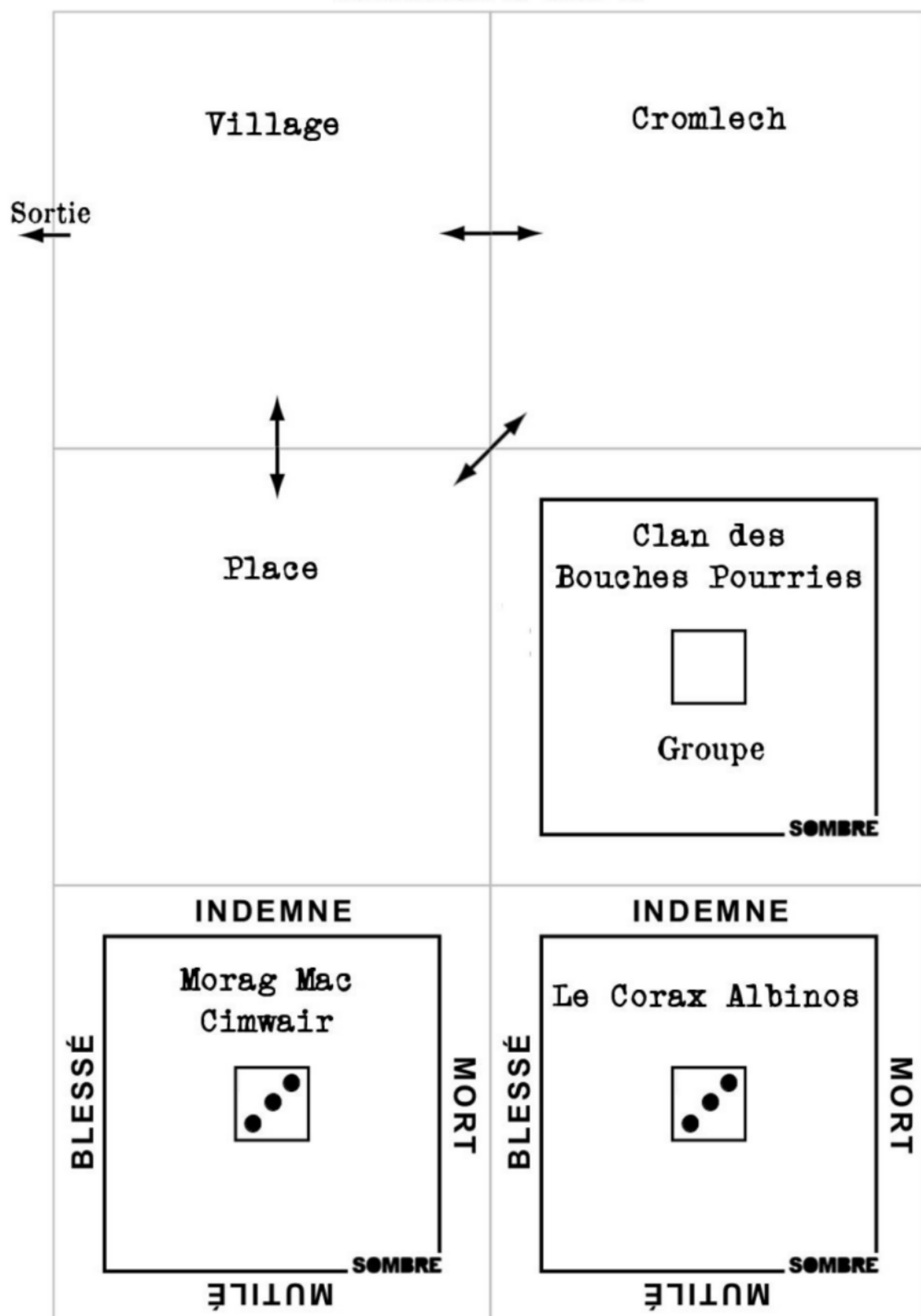
Druidesse blanche
Médium

MORT

SOMBRE

MUTILÉ

Cromlech 2 sur 2



CROMLECH

Le Pitch

Les Îles d'Écosse ont fait sécession avec Albion depuis un siècle. Les druides et les chefs de Clan font désormais la loi. Des falaises de Glasgow à l'archipel du Loch Ness, une seule bannière, celle des Clans libres d'Écosse. Des fjords d'Edimbourg aux marais de Perth, une seule hantise : la forêt qui dévore le paysage et les hommes. Des abîmes du Shetland aux à-pics des Highlands, un seul maître, l'Océan. De la forteresse du Ben Nevis aux drakkars des Orcades, une seule certitude : la fin du monde est proche !

C'est dans ce décor que les braves du Clan McFarland vont entamer une éprouvante navigation vers le nord pour traquer une druidesse noire avant qu'elle n'accomplisse le plus terrible des rituels.

Les PJ

Tous les PJ prétirés possèdent une épée. Kentigern Fendcrâne en possède deux.

Ailein la Fouine
Espionne
Vigilante

Duncan McFarland
Fils du chef
Notable
Usage unique : peut donner un ordre à un PNJ.

Kentigern Fendcrâne
Berserker
Ambidextre

Beatrix McAllister
Guide
Tir (arc et flèches)

Tewennog Tête d'Écorce
Druide blanc
Artefact : Serpent de guérison
Usage unique : Le druide possède un serpent dressé. Pour le coût d'une action, il peut ordonner au serpent de mordre une blessure pour en aspirer le mal. La cible peut alors passer de Mutilé à Blessé ou de Blessé à Indemne. Ensuite, le serpent part dans la nature digérer le mal.

Tewennog possède également une cornemuse.

Moira l'Ancienne
Druidesse blanche
Medium
Usage unique : Parle aux morts en passant par la forêt astrale. Coûte une Blessure.

Les antagonistes

Morag McCimwair

Cheffe du Clan des Bouches Pourries, Morag est une Corax de la Voie du Bouc et une puissante druidesse noire. Elle ne se transforme en corbeau que pour fuir ou voyager. L'égrégore l'a façonnée jusqu'à ce que son apparence humaine soit celle d'une sorcière hideuse. Elle s'est aventurée incognito sur l'île des McFarland, se faisant passer pour une guérisseuse ambulante. Afin d'engranger de l'égrégore, elle a fait tout ce qu'elle a pu pour faire souffrir les villageois, empoisonnant les sources, envoûtant les femmes afin qu'elles enfantent des monstres. Une fois gorgée d'égrégore, elle avait prévu de prendre la fuite et de retourner sur l'île des Bouches Pourries pour effectuer un rituel dans le cromlech au centre de son village. À l'aide d'un sacrifice humain et de toute l'égrégore qu'elle a emmagasinée, elle aurait invoqué Shub-Niggurath pour qu'il s'hybride avec son époux, le Corax Albinos. Ils seraient devenus le Corbeau Blanc aux Mille Chevreaux, qui serait resté en permanence à la surface de la Terre pour répandre l'apocalypse de l'emprise et le règne des Corax sur toute la surface de Millevaux.

Avant qu'elle n'ait pu prendre la fuite, Morag est arrêtée par les McFarland et ligotée à un bûcher. Cela ne fera qu'ajourner son plan diabolique…

Le Corax Albinos

L'époux de Morag est un Corax. Il ne perd sa forme de corbeau albinos que lorsqu'il est blessé. Alors, il devient un humain albinos nu et frêle, couvert de sang et de placenta, avec de redoutables serres à la place des mains. Il est dévoué corps et âme à Morag. Il vit la perspective de s'hybrider à Shub-Niggurath comme un honneur suprême pour lequel le sacrifice de sa chair et de sa conscience est un faible prix à payer.

Le Clan des Bouches Pourries

Originellement, ce Clan était composé d'humains courageux qui avaient fait le pari de s'installer dans une des îles les plus au nord de l'Archipel d'Écosse. Mais ils sont tombés sous la coupe des Corax de la Voie du Bouc et ne sont plus que leurs esclaves sans conscience. Une horrible maladie couvre leur bouche de furoncles. Fréquemment, des corbeaux viennent se percher sur leur bouche pour se nourrir de ces furoncles.

Le Clan a une très mauvaise réputation auprès des autres Clans. Leurs seules relations se font avec les pêcheurs du Clan des McLeod. Armés de lances, à bord de bateaux vermoulus, les Bouches Pourries font parfois de petits raids sur leurs îles. En « contrepartie », ils les laissent pénétrer sur leurs territoires de pêche.

Les Corax de la Voie du Bouc

Les autres Corax ont la forme de corbeaux noirs. Ils ne prennent jamais une apparence humaine. Ils se concentrent dans le village des Bouches Pourries et sur le cromlech. Ils peuvent suivre des éclaireurs Bouches Pourries pour se nourrir de leurs furoncles, ou effectuer quelques vols de reconnaissance au-dessus de l'île. Ce sont de très vieux Corax, abêtis par la folie et l'emprise. Aussi, ils se comportent comme des animaux. Bien qu'ils soient très nombreux et inquiétants, ils ne représentent aucune menace pour les PJ durant ce scénario.

Morag McCimwair

Druidesse noire Corax
PNJ 3

Le Corax Albinos
Élu de Shub-Niggurath
PNJ 3

Serres
Peut infliger des dommages à mains nues (il garde ses serres même sous forme humaine).

Clan des Bouches Pourries
Esclaves des corbeaux

Groupe
Inflige une Blessure par Tour à tous ses adversaires présents dans la même marelle. Ne peut occuper qu'une marelle à la fois.

3 Guerriers Bouches Pourries
Vigiles en barque
PNJ 3

Décor

L'archipel d'Écosse

L'archipel est constitué de petites îles rocailleuses très proches les unes des autres, que se partagent les différents clans. La barque est le principal moyen de transport. Elle permet de voyager entre les bras de mer qui séparent les îles, qu'on appelle abusivement des rivières. Les côtes des îles sont des falaises déchiquetées, surmontées de prairies verdoyantes et de massifs forestiers. Voyager en barque dans les rivières emplies de brouillard, entre les murs verticaux des falaises, confère au trajet une ambiance spectrale.

L'île des McFarland

Résidant sur les îles les plus au sud, le Clan se sait aux premières loges en cas d'invasion anglaise. Il s'y est préparé via une forte culture guerrière. Les jeunes reçoivent un entraînement au combat, à la chasse et à la pêche dès l'âge de douze ans. Le Clan est très structuré et l'on veille à ce que personne ne soit inactif. Les plus jeunes vident les poissons et cousent, les vieux réparent les filets.

Les hommes et les femmes qui ne sont pas en état de combattre gèrent la nourriture et fouillent le sol à la recherche de toute relique utile. Ici, la religion druidique prédomine. Les druides augurent des meilleures conditions de pêche, font office de guérisseurs et assurent la défense contre les horlas.

Le Clan a gagné le respect des autres Écossais. Depuis vingt ans, il accueille le Thing annuel. Lors de cette cérémonie, tous les Clans se réunissent, malgré leurs différends en cours, et traitent de questions concernant toute l'Écosse, comme les menaces extérieures ou les dangers horlas. C'est aussi l'occasion d'échanges commerciaux, de festivités païennes et de rencontres matrimoniales. Le Clan des Bouches Pourries est le seul Clan à avoir trop mauvaise réputation pour être invité au Thing.

Le chef du Clan s'appelle Fingall McFarland.

La passe du Ben Nevis

Situées au centre de l'archipel d'Écosse dans une zone très poissonneuse, les îles du Ben Nevis sont très convoitées. Par conséquent, tous les hommes du Clan sont des soldats. Barbus, vêtus d'armures, armés de haches et de boucliers ou d'arcs à poulie, ils montent la garde de leur territoire depuis des grandes tours sur pilotis disposées comme des barrages en travers des passes maritimes. Ils sont très méfiants et filtrent toute incursion sur leur territoire.

La rivière des McLeod

Le Clan des McLeod est un des Clans les plus au nord. Ses membres sont des pêcheurs frustres aux cheveux noirs. Ils sont vêtus de manteaux de laine, de bonnets et de bottes en peau de poisson. Les hommes portent des barbes d'une semaine et les femmes ne parlent jamais aux étrangers devant témoin. Leurs îles sont minuscules et impropres à la culture, aussi vivent-ils essentiellement de la pêche. Victimes des raids des Bouches Pourries comme des Clans du Sud, ils n'accordent leur confiance ou leurs services qu'aux plus renommés. Leur principale rivière de pêche va subir un maléfice de Morag qui va tuer tous ses poissons.

L'île des Bouches Pourries

Il s'agit de l'île la plus au nord encore occupée par un Clan humain, celles plus septentrionales étant abandonnées aux horlas. Des Corax planent en nombre au-dessus de l'île, couvrant les massifs forestiers de leurs déjections, se perchant sur leurs mégalithes. S'ils peuvent s'éloigner quelques temps, ils reviennent toujours pour se nourrir sur le pus des furoncles buccaux des habitants de l'île.

On accède à l'île par deux zones :
+ Une plage de galets couverte de goémon (au sud), qui sert de port aux Bouches Pourries. Ils la fréquentent régulièrement et on peut la surveiller directement depuis le village.
+ Une crique à l'opposé de la plage (au nord). Seules de petites embarcations peuvent y accéder à cause des récifs. Pour accéder à l'intérieur de l'île depuis cette crique, il faut escalader une dangereuse falaise.

L'île se décompose en deux zones :
+ Une côte « domestique » (au sud) avec des bornes de pierre et des chemins tracés par le passage des hommes et des animaux. La végétation est rasante, il y a quelques champs de céréales et de tubercules. Les Bouches Pourries y passent fréquemment, il y a même des gardes la nuit.
+ Une côte sauvage (au nord). Le relief accidenté est envahi par la bruyère et des massifs forestiers couverts de fientes de corbeaux. La marche y est difficile et les Bouches Pourries ne s'y aventurent pas.

Le village du Clan est situé au sommet de l'île, qui est en son centre. Au milieu du village, trois immenses pierres levées noires, couvertes des fientes et des plumes des corbeaux qui s'en servent de perchoir. Les pierres levées sont reliées entre elle par un cercle de petites pierres, le tout dessinant un cromlech. Ce site druidique est gorgé d'égrégore.

Les huttes sentent le fumier et d'étranges cœlacanthes marchent dans les rues. Certaines cabanes scellées contiennent des horreurs, des rejetons ratés que l'on veut cacher en cas de visite extérieure... Car le Clan a encore affaire avec ses voisins les moins regardants. Parfois même, des étrangers viennent demander des miracles (avorter leur maîtresse, mutiler un pêcheur rival, rendre malade une famille). En échange, les druidesses noires ne réclament pas d'argent mais demandent à l'étranger d'accepter une mutation, ou de rendre un service honteux.

Le village est divisé en plusieurs marelles : *Village* (zone de fuite), *Place*, *Cromlech*.

Briefing

Dans ce scénario, les PJ restent des victimes mais vont devoir être proactifs et ne pas reculer face au danger. Le seul objectif est celui du groupe : remplir la mission.

Je laisse les joueuses choisir un PJ parmi les prétirés. Si elles sont moins de quatre, je transforme des prétirés en PNJ qui constitueront le supporting cast, afin d'avoir une équipe d'au moins quatre personnes.

Les druides utilisent l'égrégore de la nature pour faire de la magie. Les druides blancs en utilisent peu, et pour obtenir quelques effets bénéfiques. Les druides noirs en utilisent beaucoup, pour des effets puissants et néfastes, que ce soit parce que le druide est malfaisant ou parce que l'égrégore le corrompt ou porte sa propre nuisance. Tout druide peut basculer de blanc à noir au cours de sa vie. La voie du druidisme noir est quant à elle un aller sans retour. J'annonce que les PJ non-druides doivent forcément rester fidèles à la mission, quoiqu'il en coûte. En revanche, la joueuse d'un PJ druide peut à tout moment (sans pour autant y être obligée) décréter que le druidisme noir séduit son PJ ou le fait fuir.

Amorce

L'amorce est une cinématique qui explique le contexte.

Pour avoir empoisonné les sources de l'île des McFarland et envoûté les femmes afin qu'elles enfantent des monstres, Morag a été condamnée au bûcher. Sur le bûcher, elle maudit le Clan et récite des stances en langue putride. Son crâne se déforme alors atrocement. Un corbeau noir lui sort de la bouche, couvert de sang et de placenta. Il s'envole à tire d'aile vers le nord et même Béatrix, la meilleure archère du Clan, n'arrive pas à le toucher. Le corps de Morag achève de se consumer.

Le chef du Clan, Fingall McFarland, convoque ensuite les PJ et le supporting cast. Il se pourrait qu'ils aient brûlé une coquille vide et que la vraie sorcière se soit échappée du corps en feu, sous forme d'une Corax. Morag serait donc toujours en vie. En tant qu'élites du Clan, les PJ doivent la traquer, l'empêcher de nuire et l'exécuter. De la réussite de cette mission dépend la fierté de leur Clan, mais aussi sa sécurité et peut-être celles de tous les Clans libres d'Écosse. On leur demande d'ignorer leur peur et d'être prêts à se sacrifier si nécessaire pour remplir leur mission. On leur confie suffisamment de provisions pour traverser l'Archipel ainsi qu'une barque de guerre à grandes rames qui ressemble à un petit drakkar.

Scènes Intermédiaires

Le scénario peut paraître dirigiste, puisqu'il s'agit d'aller du sud vers le nord pour affronter Morag. Je veille à casser ce dirigisme et à faire monter la tension en apportant un maximum de vrais choix pour les PJ tout au long de la séance.

Enquêter sur l'île des McFarland, aller interroger les autres Clans ou partir tout de suite

Si les PJ veulent commencer par une enquête sur l'île des McFarland, on peut visiter la cabane de Morag et interroger les villageois pour savoir d'où elle vient.

Dans sa cabane, on trouve une quantité de potions immondes et de corps d'animaux torturés. Cela laisse à penser que le registre magique de Morag est vaste et maléfique. Il y a aussi des plumes de corbeau, signe qu'elle peut se transformer à volonté. Enfin, on peut trouver une fiole de poison. Celui qui la récupère note une lettre T sur un coin de sa tuile. Ce poison uni-dose permet de tuer une personne (Morag et le Corbeau Albinos y sont immunisés) mais celui qui l'utilise doit réussir un jet de Niveau ou succomber au druidisme noir. Il devient alors un antagoniste.

Si on interroge les voisins de Morag, ils diront qu'elle prétendait être originaire du Clan McLeod. Elle a bien sûr menti.

Si les PJ partent interroger les Clans frontaliers, ils perdront trop de temps. Certes, ils finiront par apprendre que Morag venait du Clan des Bouches Pourries, mais quand ils parviendront dans leur île, le rituel aura déjà eu lieu. Ils apercevront une immense masse blanchâtre et ailée qui fondra sur eux pour les attaquer comme tout ce qui se passe à proximité. Cette incarnation de Shub-Niggurath doit être traitée comme un PNJ 5 qui ne peut subir de dégâts. Il attaque tous les PJ à la fois (lancer le dé pour chaque attaque) ainsi que leur embarcation (qui a trois points de Corps, les PJ peuvent gêner cette attaque pour protéger l'embarcation, sauf le PJ qui rame). Les PJ doivent comprendre que la seule issue est la fuite à bord de leur embarcation. À partir du tour où un PJ pense à ramer vers le sud, attaquez chaque Tour. Si l'embarcation survit à la troisième attaque, les PJ ont réussi à prendre la fuite, mais l'avenir de toute l'Écosse (et peut-être du monde) est grandement compromis.

Si les PJ partent tout de suite, le Clan leur réserve une cérémonie de départ aussi triomphale que funèbre.

Franchir la passe du Ben Nevis ou la contourner

Sur le chemin, les PJ rencontreront des pêcheurs qui colportent des rumeurs d'animaux qui mutent, d'eau qui bouillonne et d'arbres qui attaquent, et suivre ces rumeurs les fera progresser vers le nord où ils atteindront une tour de barrage qui marque l'entrée du Clan du Ben Nevis. Une dizaine de guerriers y tient poste jour et nuit, leurs haches dépassent des murailles de bois.

Si les PJ contournent la passe, ils arriveront ensuite directement à l'Île des Bouches Pourries, très en avance. Morag sera encore en plein préparatifs du rituel, il lui reste notamment à envoyer des Bouches Pourries à la recherche d'une victime à sacrifier. Cela laisse une petite chance aux PJ de tuer Morag et le Corbeau Albinos avant que le rituel ne commence, mais ça ne sera pas sans risque, notamment parce que l'un d'entre eux pourrait être capturé pour être sacrifié.

Si les PJ demandent à franchir la passe, les gardes se montreront encore plus méfiants qu'à l'accoutumée. Mais le prestige du Clan des McFarland permettra quand même aux PJ de passer. Ils peuvent même être invités à monter dans la tour pour causer avec les gardes. Ceux-ci leur révéleront qu'un corbeau noir a survolé leurs îles. Leur Grand Druide a voulu le combattre en prière. Le corbeau a gagné le duel et le choc en retour a tué leur Grand Druide de la plus horrible des façons. Si les PJ leurs demandent de l'aide, ils refuseront de les accompagner car ils préfèrent protéger leur territoire d'un éventuel retour du corbeau. Ils leurs donneront en revanche une belle quantité de poissons et aussi un bouclier rond. Le bouclier est à usage unique. Il permet d'ignorer une Blessure avant d'être brisé. Le porteur du bouclier note un B sur un coin de sa tuile. Il replie le coin une fois qu'il a utilisé le bouclier.

Traverser la rivière des poissons morts ou la contourner

Les PJ sont maintenant très au nord de l'archipel. Il fait froid et le soleil s'est couché très tôt. Quelques cris d'oiseaux de mer nocturnes troublent à peine le silence. Ils arrivent à un embranchement de deux rivières qui partent toutes deux vers le nord. Celle de droite est remplie de poissons morts, nageant sur le dos. Une violente odeur de putréfaction s'en dégage.

Si les PJ prennent la rivière de gauche, ils arrivent directement à l'île des Bouches Pourries. Ils trouvent juste au passage une barque de pêcheur abandonnée. Il y a des traces de lutte montrant que le passager a été enlevé de force. Ce malheureux est déjà attaché au cromlech pour y être sacrifié.

Si les PJ traversent la rivière des poissons morts, ils croisent une barque de pêcheurs du Clan McLeod. Ils remontent des poissons dans leurs filets à la lumière de leurs lanternes. Ils trient en vain ces poissons morts dans l'espoir d'en trouver quelques-uns encore vivants et comestibles. **Si les PJ essayent de les aborder**, ils se montreront très méfiants, mais là encore le prestige des McFarland mettra de l'huile dans les rouages. Néanmoins, ils n'acceptent de discuter que si les PJ s'engagent à monter dans leur barque. Ils leurs demandent de laisser leurs armes derrière eux ou de les leur remettre. Ils insistent aussi pour que les PJ les aident à trier les poissons. Les pêcheurs racontent avoir vu un corbeau remonter leur territoire. Ils ont vu les poissons mourir sur son passage. Ils savent qu'ils ont affaire à un maléfice du Clan des Bouches Pourries. **Si les PJ leur parlent de Morag**, ils reconnaîtront la druidesse noire qui commande ce clan déchu. Ils raconteront quantité de choses effrayantes sur les Bouches Pourries. **Si les PJ leur demandent de l'aide**, ils expliqueront qu'ils sont trop faibles et ont trop à perdre pour se mesurer aux Bouches Pourries. Ils accepteront seulement d'escorter les PJ jusqu'à l'île. Ils leur proposeront même d'amarrer leur barque de guerre à leur embarcation et de la camoufler avec des filets. Autant les pêcheurs McLeod peuvent se permettre des incursions dans les eaux des Bouches Pourries, autant tout autre intrus peut avoir des problèmes, hormis ceux qui veulent acheter des services de sorcellerie. **Si les PJ demandent des habits de pêcheur pour se déguiser**, on leur en offre.

Affronter la barque des Bouches Pourries ou éviter le combat

Si les PJ arrivent par la rivière des poissons morts, ils seront accostés par une barque vermoulue tendue de toiles de jute. Trois guerriers Bouches Pourries la manœuvrent. Ils portent des lances et un corbeau est perché sur l'un d'eux pour se nourrir de ses furoncles buccaux.

Si les PJ accompagnent les pêcheurs et qu'ils ont pris les précautions nécessaires de discrétion et de soumission (ni leur barque de guerre ni leurs tenues de guerrier ne doivent être identifiables), les Bouches Pourries inspectent sommairement l'intérieur de la barque des pêcheurs sans quitter leur embarcation puis passent leur chemin sans mot dire.

Si les PJ sont seuls ou n'ont pas camouflé leur qualité de guerriers, les Bouches Pourries se montreront belliqueux. **Il est encore possible d'éviter le combat** en prétextant vouloir gagner l'île des Bouches Pourries pour acheter un service aux druidesses noires. Les PJ seront alors escortés jusqu'au village des Bouches Pourries.

Si les PJ n'essayent pas de négocier avec les Bouches Pourries, les Bouches Pourries se montrent agressifs et essayent de capturer l'un des PJ au hasard. **Si les autres PJ ne font rien pour le sauver**, les Bouches Pourries partent avec leur proie sans combattre. Elle se retrouvera ligotée au cromlech pour le sacrifice rituel. **Sinon**, le combat est inévitable et risque de gravement entamer les forces vives du groupe.

Accoster par la plage ou par la crique

Si les PJ accostent par la plage, ils seront rapidement abordés par trois guerriers Bouches Pourries à pied. Comme vu plus haut, ils auront le choix entre se faire passer pour des clients des druidesses noires, se faire capturer l'un d'entre eux, ou engager le combat. **S'ils se font passer pour des clients des druidesses noires**, les guerriers les escortent jusqu'au village. Là-bas, ils devront demander un service et payeront avec une mutation : une serre de corbeau à la place de leur main gauche. Cette serre ne leur obéît pas tout à fait. J'écris un S dans un coin de la tuile de chaque PJ muté. Après n'importe quel jet d'attaque, je peux replier ce coin et décréter que l'attaque d'un PJ a échoué. **Si les PJ acceptent la mutation**, ils seront traités comme des invités et pourront assister au rituel, moment où ils se décideront sans doute à passer à l'action. **S'ils ne l'acceptent pas**, les Bouches Pourries réaliseront la supercherie et attaqueront en formant un groupe. Les PJ pourront essayer de fuir le village ou, foutus pour foutus, se rendre aussitôt sur la place pour assassiner Morag au beau milieu des préparatifs du rituel.

Si les PJ accostent par la crique et qu'ils sont accompagnés par les pêcheurs, ceux-ci leur adresseront tous leurs vœux de succès avant de repartir. **Si les PJ se sont montrés généreux avec eux** (par exemple en leur donnant les poissons qu'on leur a offerts à la passe du Ben Nevis), l'un des pêcheurs, Ewinor, décidera courageusement de rester avec eux. Il est PNJ 3 et est armé d'un harpon.

Aller de la crique au village

Une fois dans la crique, il faut escalader la falaise pour accéder à l'île et au village. On considère que les PJ ont dans leur barque les cordages et outils nécessaires pour faire l'ascension. Ceci nécessite toutefois un jet de Niveau par grimpeur. Celui qui rate fait une chute durant son ascension qui lui inflige une Blessure. Que le jet soit réussi ou raté, les grimpeurs arrivent tous à monter tant bien que mal et n'auront pas à refaire un jet s'ils repassent par la falaise.

Depuis le sommet de la falaise, on peut atteindre le village par la côte domestique ou par la côte sauvage. En passant par la côte domestique, on se fait forcément repérer par une patrouille de trois Bouches Pourries, chacun PNJ 3, qui engage le combat. Si Ailein la Fouine part en éclaireur, elle repérera la patrouille grâce à son Trait *Vigilant* et pourra donc revenir vers les PJ pour décider de repasser par la côte sauvage. Si les PJ passent par la côte sauvage, ils apercevront des vols de corbeaux au-dessus d'eux. Ils peuvent craindre d'être « dénoncés » par ces corbeaux mais il n'en sera rien.

Envoyer ou pas un éclaireur ?

Depuis la falaise qui surplombe la crique ou depuis la plage, on aperçoit les lueurs du village et la silhouette des trois immenses pierres levées. **S'il reste au moins un PNJ dans le supporting cast**, il se proposera d'aller inspecter le village en éclaireur. **Si les PJ le laissent faire**, on l'entendra crier quelque temps après son départ. Les Bouches Pourries l'ont capturé pour le sacrifier au cours du rituel. **Si c'est un PJ qui part en éclaireur**, il subira le même sort. Je le gère en narratif pur, il est repéré par un corbeau puis rattrapé par un fort parti de Bouches Pourries. **Sauf s'il s'agit d'Ailein la Fouine**, dont le Trait *Vigilant* lui permettra de passer inaperçue. Elle pourra éventuellement tomber sur un garde mais alors je la laisserai gérer ce problème en narratif. Qu'elle décide de fuir, de se cacher ou de le tuer, elle réussira automatiquement.

Climax

Tôt ou tard, les PJ arriveront au village. **Sauf cas particulier** (ils peuvent arriver trop tard s'ils ont perdu du temps à interroger les autres Clans ou s'ils ont tardé pour d'autres raisons ou au contraire, ils peuvent arriver en avance s'ils ont contourné la passe du Ben Nevis ou s'ils sont arrivés sur l'île en se faisant passer pour des clients des druidesses noires, puis ont faussé compagnie aux Bouches Pourries après avoir refusé le pacte), les PJ arrivent pile quand commence le rituel et peuvent encore intervenir pour l'empêcher. De grands feux brûlent sur la place où sont attroupées les Bouches Pourries. Au centre de la place, le cromlech, et à l'intérieur, la victime à sacrifier, nue. Ses deux chevilles sont liées par une corde à l'une des pierres levées, son poing droit à une autre, son poing gauche à la troisième, de sorte qu'elle est écartelée à un mètre au-dessus du sol. La victime est soit une personne désignée lors des scènes intermédiaires, soit un pêcheur du Clan McLeod qui vient d'être capturé.

Je place les PJ sur la marelle *Bordure du Village*. Le groupe des Bouches Pourries est sur la marelle *Place*. La victime, Morag (sous forme humaine) et le Corax Albinos (sous forme corbeau) sont sur la marelle *Cromlech*.

Au Tour 1, Morag éventre la victime avec son couteau et le Corax Albinos boit son sang. J'utilise alors la tuile de la victime pour faire un compteur de Tours qui symbolise sa perte de sang et j'explique aux joueuses ce qui va se passer. Au Tour 2, le compteur passe en Blessé, au tour 3 Mutilé, au Tour 4 Mort. Pendant ces Tours, la silhouette de Shub-Niggurath, titanesque, grumeleuse, velue, parcourue de milliers d'yeux, apparaît peu à peu dans l'espace entre le sommet des trois pierres levées. Au Tour 5, Shub-Niggurath apparaît tout à fait et s'hybride avec le Corax Albinos en une colossale masse blanchâtre, croassante, parcourue de milliers d'yeux et de becs, et doublant de volume à chaque seconde. Tout le monde sur l'île meurt dans un rayonnement d'extase, d'emprise et de douleur.

Les PJ interviennent après que le rituel ait commencé. Ils n'ont techniquement pas le temps d'empêcher Morag d'éventrer sa victime. En revanche, ils peuvent encore empêcher le rituel de s'accomplir totalement, s'ils engagent le combat.

À partir du Tour 2, Morag a les coudées franches pour attaquer ou pour protéger son époux en gênant les attaques menées contre lui. Morag et le Corax Albinos ne quittent pas le cromlech et attaquent tous ceux qui passent à proximité.

Libérer la victime prend un Tour pendant lequel on s'expose à des attaques. Cela n'a aucun effet sur le rituel. Celui qui porte la victime pour la mettre à l'abri ne peut pas attaquer. Cependant, quoi qu'il advienne, la victime finira par mourir de sa blessure au Tour 4.

Tuer Morag donnera un avantage, mais ne stoppe pas l'invocation pour autant. En revanche, **si l'on tue le Corax Albinos avant le Tour 4**, Shub-Niggurath se dissipe dans un grand beuglement. Cela ne garantit pas la survie des PJ, il faut encore se rendre dans la marelle *Village* et déclarer une fuite.

Que les PJ aient réussi à prendre la fuite ou non, **s'ils ont tué le Corax Albinos**, je leur explique que la mission est pleinement réussie. Au mépris de leur vie, ils ont contré une terrible menace. Mais la masse des corbeaux noirs qui se sont envolés de l'île laisse présager une funeste suite à cet épisode...

Feedback

Lors du climax, le groupe de Bouches Pourries est un redoutable adversaire. Si les PJ se concentrent sur le Cromlech pour attaquer Morag et le Corax Albinos, le groupe va se déplacer sur la même marelle et infliger une Blessure par Tour à tous les PJ de la marelle. Le total party kill surviendra avant que le rituel soit contrecarré. La meilleure tactique est qu'un PJ se sacrifie pour distraire ce groupe et l'empêcher d'aller sur la marelle *Cromlech*. Lors d'un playtest, Tewennog a utilisé sa cornemuse pour attirer le groupe vers lui hors du village. Je les ai fait sortir de la zone de jeu. Tewennog s'est fait massacrer en mode narratif pur mais il a distrait le groupe suffisamment longtemps pour qu'il n'attaque pas les autres PJ.

Sheitan et Haschischins



Sheitan & Haschischins

Sac INDEMNE I
BLESSÉ MORT
Djamila
la Zélote
Haschischin
In extremis
SOMBRE
MUTILÉ

Sac INDEMNE
BLESSÉ MORT
Nacer
le Malebougre
Guide S
Artefact : Scorpion
SOMBRE
MUTILÉ

Sac INDEMNE
BLESSÉ MORT
Farid
Grandepoigne
Soldat
Fort
SOMBRE
MUTILÉ

Sac INDEMNE
BLESSÉ MORT
Tayri la
Carabinière
Nomade
Tir
SOMBRE
MUTILÉ

Sac INDEMNE
BLESSÉ MORT
Mahmud
le Marqué
Muezzin
Vigilant
SOMBRE
MUTILÉ

AE INDEMNE VS
BLESSÉ MORT
La Truie
Imam maudit
Vigilante
SOMBRE
MUTILÉ

SHEITAN ET HASCHISCHINS

« Trop de démons à l'intérieur de ceux qui croient en Dieu. »
Salman Rushdie, *Les Versets Sataniques*

Pitch

La Casa Negra, dans les Royaumes Mèdes. Les PJ se voient confier la délicate mission de rejoindre une caravane du désert pour faire franchir le Mur de la Honte à un odieux chargement : un saint imam qui aurait été transformé en truie... et qui fait partie des PJ !

Les PJ

Djamila la Zélote

« Aucune action n'est regrettable si elle sert le dessein d'Allah »

Djamila est une haschischin. Un soldat de Dieu au service de l'Islam des Lumières. Une ombre qui tue, guidée par sa foi.

Nacer le Malebougre

« Je ne suis pas une ordure ! Je suis juste pragmatique. »

Pour lui faire confiance, il faut être sûr de lui verser le meilleur salaire. Il rend de grands services si on lui donne carte blanche.

Farid Grandepoigne

« Je veux quitter Al-Milval pour fuir un mariage forcé. »

Farid a déserté l'armée, il vend ses bras à qui lui donnera l'occasion de quitter La Casa Negra. C'est un garçon loyal qui sait se battre.

Tayri la Carabinière

« Le désert est ma maison. »

Tayri est une nomade dans son cœur et dans son âme. Sa connaissance du désert et de ses habitants est aussi utile que son fusil.

Mahmud le Marqué

« Je servirai mon imam jusqu'à la mort. »

Mahmud est aussi croyant qu'il le prétend. Il ment seulement quand il dit pratiquer le vrai Islam. Tout comme son maître, il fait partie de l'hérésie sheitanite, qui croit au Sheitan (Shub-Niggurath) comme porteur du message d'Allah. En tant que sheitanite, il œuvre à répandre l'emprise sur le monde. Atteint lui-même par l'emprise, son visage est couvert de marques hideuses qu'il prétend être du psoriasis.

Mahmud fait partie d'un complot. Avec son maître Amin Abd-Al-Thoth, ils se sont associés à une Mère Truie, créature vouée au Sheitan. La Truie veut vomir des spores d'emprise à l'Extérieur d'Al-Milval. Elle est capable de corrompre des pays entiers d'un seul coup, mais elle a besoin d'aide pour franchir le Mur. L'imam et Mahmud se font alors passer pour de vrais musulmans et inventent cette supercherie : ils vont faire croire que la Truie est en fait un imam, vrai musulman, qui aurait été victime d'un maléfice sheitanite. Seuls les chamanes dogons, qui vivent au-delà du Mur, seraient capable de lui rendre son apparence initiale. Amin va engager des vrais musulmans pour convoyer la Truie au-delà du Mur et Mahmud va se joindre à l'expédition pour s'assurer que personne ne déjoue leur plan.

Mahmud sait que la Mère Truie a des pouvoirs, notamment une *Aura d'Effroi*. Il y est immunisé, mais s'il y est exposé, il peut feindre la peur.

La Truie

« J'ai beau manger par terre, je ne suis pas inférieur aux autres. »

Cet animal est une Mère Truie, c'est-à-dire une créature intelligente qui pratique la sorcellerie et voue son existence au service du Sheitan (tel est nommé Shub-Niggurath dans les Royaumes Mèdes). C'est une truie massive, grasse, dégageant une puanteur infecte, surnaturelle. Elle allaite une douzaine de porgrelets, bestioles grises et aveugles, à la peau transparente comme des fœtus, avides de ses mamelles. De temps en temps, elle en dévore un pour consommer à la fois sa chair et son égrégore. C'est une pulsion qu'elle ne peut pas refréner. Elle est animée d'un appétit colossal, et si elle n'a pas à manger, elle a besoin de dévorer un porgrelet pour se calmer un temps. Elle s'exprime en arabe et aussi en langue putride.

L'objectif de la Truie n'est rien moins que de contaminer l'Afrique subsaharienne pour en faire un second Millevaux. Son acolyte, l'imam sheitanite Amin Abd-Al-Thoth, a concocté pour elle un plan des plus tordus : elle se fait passer auprès des PJ vrais musulmans pour un très saint imam qui aurait été victime d'un indigne maléfice lancé par un rival sheitanite. Elle ne leur parle qu'en arabe. Elle s'excuse de son hideuse apparence, de son monstrueux appétit et de son comportement bestial, exprime le regret de son ancienne forme, émet la crainte que le caractère porcin prenne définitivement le dessus sur son âme humaine si l'on ne l'amène pas à temps aux chamanes dogons. Elle est capable de réciter de nombreuses sourates du Coran pour prouver sa prétendue piété.

Si on lui demande pourquoi elle se traîne ces porgrelets, elle répond qu'elle les a mis bas après sa métamorphose et qu'en quelque sorte, ils sont des parties d'elle. Elle craint que si certains venaient à mourir, elle ne retrouve jamais son corps humain en entier.

La Truie joue très bien la comédie, sauf quand la faim ou l'impatience de franchir le Mur la tiraillent. Alors, elle grogne comme une truie qu'elle est, chamboule sa cage, dévore des porgrelets. Elle peut aussi entrer dans de violentes colères, voire utiliser un de ses sortilèges, l'*Aura d'Effroi*, pour se faire respecter, au risque de dévoiler sa vraie nature de horla. Pour apaiser sa faim, elle est prête à manger n'importe quoi pourvu que ce soit consistant… Y compris un être humain.

La Truie pourrait vomir les spores avant de franchir le Mur, mais elle ne le fera qu'en dernier recours, car cela ferait échouer sa mission. De même, elle a assez de force pour briser sa cage, mais n'en fera si possible pas étalage.

Djamila la Zélote
Haschischin
In extremis

Nacer le Malebougre
Guide
Artefact : Scorpion
Usage unique : Nacer possède une boîte contenant un scorpion sauvage. S'il le libère près d'un personnage non vigilant, en dehors d'une situation de stress extrême, le scorpion tue automatiquement sa cible (seule la Truie est immunisée) puis s'enfuit dans la nature.

Farid Grandepoigne
Soldat
Fort
Farid est Niveau 4

Tayri la Carabinière
Nomade
Tir

Mahmud le Marqué
Muezzin
Vigilant

La Truie
Envoyée du Sheitan

Aura d'effroi
Usage unique : La Truie semble tout à coup deux fois plus grosse. Elle est noirâtre, hurlante, vagissante. Elle pue comme mille fosses à lisier, dégage une aura de putréfaction. Tous ceux qui peuvent la voir sont en proie à une peur absolue. S'ils réussissent un jet de Niveau, ils peuvent fuir, sinon ils sont obligés d'obéir aux ordres de la Truie. Durée : trois Tours.
*Mahmud est immunisé à l'*Aura d'Effroi. *S'il y est exposé, il peut feindre la peur. Quand les effets de l'aura se seront dissipés, j'explique en aparté aux joueuses des PJ vrais musulmans qu'ils ont remarqué la feinte de Mahmud. À elles d'en tirer les conséquences.*
L'Aura d'Effroi ne peut être utilisée durant la même scène que Vomir les Spores.

Vigilante
Les porgrelets couinent pour la prévenir de tout danger.

Vomir les spores
Tour 1 : La Truie consacre son action à vomir des spores noires qui s'étendent aussitôt en nuage. Tout ce qu'elles touchent mute ou se nécrose. Le nuage s'étend lors des Tours suivants même si la Truie est tuée.
Tour 2 : Tous les personnages au contact des spores encaissent une Blessure, sauf la Truie elle-même, immunisée.
Tour 3 : Tous les personnages au contact ou à distance de tir de la Truie encaissent une Blessure.

Tour 4 : Tous les personnages qui n'ont pas fui le Tour précédent succombent à cette surexposition d'emprise. L'emprise continue à s'étendre sur des kilomètres tant qu'elle n'est pas arrêtée par un obstacle naturel (Mur de la Honte, montagnes).

Les PNJ

Tous les PNJ improvisés à la volée sont de Niveau 3.

Décor

La Casa Negra (Dar-el Aswad)

Cet ancien port de pierres blanches est devenu une mangrove. Les palmes en putréfaction qui recouvrent les bâtiments donnent une teinte sombre à la ville. Elle n'en reste pas moins prospère car c'est un carrefour entre l'Atlantique et la Mer des Tyrans, le point de chute des caravanes du Sahara et un point d'entrée clandestin pour les aventuriers américains et africains, qui viennent ici en franchissant le Mur de la Honte par ses failles au niveau de l'Océan Atlantique ou du Sahara. Si La Casa Negra est une ville dédiée à l'Islam des Lumières, elle est gorgée d'emprise, envahie par une faune et une flore folles, et sert de cache à des hérétiques sheitanites.

La Casa Negra abrite des Arabes, mais aussi des Berbères, des Espagnols, des Phéniciens venus de la lointaine et hostile Carthage pour faire du commerce, et aussi beaucoup d'Américains venus se procurer une des richesses de la ville : de la drogue. Héroïne, jus de scolopendre, orgones, viande noire, opium jaune, sont importés de tout Al-Milval ou produits sur place. La ville est aussi un haut lieu religieux, on peut y consulter des imams, des prêtres et des rabbins. On peut même rencontrer des sorcières vaudous qui vivent perchées sur une ancienne plateforme pétrolière au large.

La ville compte des dizaines de souks. Marchandes berbères couvertes de bijoux, Touaregs burinés et créatures intégralement voilées y vendent à peu près tout : fruits, légumes secs, semoule, galettes de voyage, insectes, autres nourritures délicieuses ou immondes, épices, parfums et fleurs dans de grands vases, vêtements, animaux, drogues, armes…

Le port est un entrelacs de jetées pourrissantes. On y trouve le quartier américain, bidonvilles où croupissent des loques humaines camées jusqu'à l'os, hangars où s'affairent les derniers yankees qui soient clean et s'évertuent à commercer.

En bordure de la ville, quelques arpents de terres agricoles. Puis très vite le désert et les campements des différentes caravanes en partance pour Tamanrasset : une caravane touareg, une caravane noire africaine, une caravane phénicienne et une caravane américaine.

Le Désert

Le Désert du Sahara, dunes de sable blond ou rouge chaos rocheux, est presque vierge de toute emprise. Les Berbères des oasis et les nomades touaregs le défendent farouchement. Fervents musulmans, ils ont conscience du danger que représentent l'emprise et le Sheitan. Dans ce peuple, les vieilles femmes sont capables de sentir dans leurs os la présence des serviteurs du Sheitan. Sur le trajet des caravanes entre La Casa Negra et la Falaise de Bandiagara, il y a plusieurs oasis où faire escale. La plupart ne comportent que quelques maisons, commerces et champs. Tamanrasset, capitale touareg située en altitude, au cœur du Désert du Hoggar, est plus clémente et plus peuplée. Au terme du trajet de la caravane, se trouve une faille dans le Mur de la Honte. La barrière électromagnétique ne fonctionne plus et une grande fissure permet aux convois de passer. La zone est contrôlée par les guerriers dogons et dépend de l'État du Mali, qui refuse toute ingérence américaine sur son territoire et empêche donc les Américains d'entretenir le Mur. Les Dogons laissent les voyageurs aller et venir parce qu'ils tirent profit de ce commerce. Mais ils savent aussi ce qu'est l'emprise. Ils doivent à tout prix interdire le passage aux voyageurs et aux marchandises qui en seraient porteurs. C'est malheureusement un risque que les guerriers les plus jeunes ou les plus cupides ont tendance à oublier.

La Falaise de Bandiagara

Une fois passée la faille, les caravanes progressent encore une journée entière pour atteindre la falaise de Bandiagara, sublime formation de grès rouge au milieu du Sahel. La falaise est perchée sur un paysage d'arbres épars, à perte de vue. Sur les flancs de la falaise, les villages Tellem, étranges maisons carrées aux toits de château-fort. La population est constituée de Dogons : guerriers et paysans barbus en tuniques rouges, chamanes masqués, femmes aux cheveux coiffés en casque. On trouve aussi des peuples venus de toute l'Afrique, attirés par le commerce avec Al-Milval. Pygmées aux dents taillées en pointe, femmes-girafes, hommes au corps peint armés de sagaies, femmes couvertes de terre rouge. La chaleur tropicale est agréable, l'endroit est vierge d'emprise. Pour tout ressortissant d'Al-Mival, la falaise a un air de paradis terrestre.

Briefing

J'explique juste qu'il s'agit de faire un périple à travers le Sahara et je propose aux joueuses de choisir parmi les tuiles de prétirés. S'il y a moins de six joueuses, j'impose que quelqu'un joue Djamila. S'il y a moins de cinq joueuses, la Truie devient un PNJ. Moins de quatre joueuses, Mahmud devient un PNJ. Les autres PJ non choisis ne seront pas joués, même en PNJ. Si des joueuses ont choisi Mahmud ou la Truie, j'explique que leurs PJ savent plus de détails sur la mission et j'en profite pour les briefer en aparté. Je leur lis alors la partie du paragraphe *Les PJ* qui les concerne.

Routine d'assassinat

Un PJ qui prend ses précautions pour préparer une embuscade peut tuer un PNJ en mode narratif pur.

Amorce

Les PJ (sauf Mahmud, qui est déjà sur place) sont convoqués dans une mosquée de la Casa Negra qui réclame leurs services. Cette mosquée est envahie par la jungle, les serpents et les insectes. Certes, la végétation se développe à toute vitesse dans cette ville mais d'habitude, les mosquées sont entretenues tous les jours et sont toujours propres. À l'intérieur, les PJ trouvent Mahmud ainsi que l'imam Amin Abd-Al-Thoth, un vieil homme maigre à la longue barbe pointue. Il s'excuse pour le désordre : il a dû renvoyer ses employés et interdire l'accès aux fidèles depuis plusieurs semaines à cause de l'affaire qui le préoccupe. Une puanteur fétide règne à l'intérieur de la mosquée. L'imam fournit une explication en retirant une tenture qui cachait la Truie, enfermée dans une cage. Il explique qu'il s'agit d'un très saint imam qu'un sortilège sheitanite a transformé en truie gravide. Il a mis bas depuis, et se retrouve forcé d'allaiter douze immondes porgrelets. La Truie peut aussi prendre la parole pour plaider sa propre cause. Amin supplie les PJ d'accepter de convoyer la Truie à travers le Sahara jusqu'à la Falaise de Bandiagara pour obtenir le secours des chamanes dogons. Il compte bien les payer, suffisamment pour mettre chacun d'eux à l'abri du besoin pour un bout de temps. Mahmud, son fidèle muezzin, les accompagnera.

Il donne aux PJ une avance sur leur solde qui leur permettra de couvrir leurs frais. S'il y a moins de trois PJ, il donne un sac d'or par PJ. S'il y a trois PJ ou plus, il donne trois sacs au total. S'il y a moins de sacs que de PJ, aux PJ de se les répartir. Ceux qui ne reçoivent pas de sac d'or replient le coin *Sac* de leur tuile. Il leur confie aussi une cage avec des roues et une tenture pour transporter la Truie. Mais pour le reste, notamment pour nourrir la Truie (dont l'appétit se révélera colossal), les PJ devront se débrouiller avec leur avance. Il donne aux PJ deux jours de quartier libre pendant lesquels il gardera la Truie alors qu'ils feront les courses nécessaires et trouveront une caravane, car il est inconcevable de traverser le désert en petit groupe.

Bien entendu, cette mosquée n'est pas fermée mais abandonnée, Amin est en réalité un imam sheitanite, Mahmud est son complice et la Truie n'a jamais été un humain. Le voyage jusqu'à la Falaise de Bandiagara est un aller sans retour, puisque la Truie a prévu de répandre l'emprise à l'arrivée.

Même présentée sous son faux jour, la mission est étrange et dégradante. Mais les PJ ont de bonnes raisons d'accepter : Nacer est obnubilé par l'or, Tayri est impatiente de regagner une caravane, Farid est décidé à quitter les Royaumes Mèdes, Djamila est prête à exécuter les missions les plus extrêmes si elles lui paraissent servir le dessein d'Allah (en l'occurrence, sauver un saint imam d'un sort blasphématoire). Et concrètement, lors des discussions avec les joueuses, j'insiste beaucoup pour démontrer que les motivations des personnages devraient les inciter à accepter la mission et à tout faire pour la mener à bien. En quelque sorte, en tant que MJ, j'incarne l'aveuglement des PJ. La suite du scénario part donc du principe que la mission est acceptée.

Si les PJ se doutent de quelque chose, maintenant ou pendant le quartier libre, ils peuvent refuser la mission. Si Mahmud et la Truie étaient des PJ, je redonne d'autres prétirés aux joueuses concernées. Djamila souhaitera sûrement retrouver Amin et la Truie pour les tuer. Si les autres PJ rechignent à l'aider, je suggère que Djamila trouve un imam vrai musulman qui finance l'expédition punitive. Mais quand les PJ retournent à la mosquée, Amin, Mahmud et la Truie, et peut-être quelques PNJ plus crédules (pour que le nombre d'antagonistes soit égal au nombre de PJ) seront déjà partis avec une caravane. Le but du scénario ne sera plus alors de convoyer la Truie, mais de la pourchasser.

Dépenses

Les PJ peuvent prélever une petite quantité d'or de leur sac pour couvrir leurs dépenses courantes : eau, nourriture, chariot, montures, menu matériel et services. La dépense d'un sac d'or entier (replier alors le coin *Sac* de sa tuile) correspond à de gros achats : de la nourriture pour la Truie (couvrant la période entre deux **crises**), du parfum, des fleurs de Florence ou du fumier de dromadaire pour masquer son odeur (couvrant toute la période du scénario), ou quelque objet ou service demandé qui pourrait fournir l'équivalent d'un Avantage. Si un PJ dépense son sac d'or, il lui reste toujours une petite réserve pour ses dépenses courantes à venir.

Quartier libre

Les PJ peuvent consacrer leur période de quartier libre à l'achat de matériel. Tout se trouve à la Casa Negra, du moment qu'on y met le prix. Ils doivent aussi trouver une caravane. Intégrer la caravane touareg ou africaine compte comme une dépense courante. Intégrer la caravane phénicienne ou américaine coûte un sac d'or. La caravane phénicienne ne fera pas de difficulté sur le chargement, la caravane américaine est composée de véhicules à moteur et fera le trajet plus rapidement (une **crise** de moins). Libre aux PJ de préciser aux caravaniers ce qu'ils transportent, mais les Touaregs, qui sont musulmans, refuseront de transporter une truie s'ils l'apprennent. Les Phéniciens n'ont pas de problème avec les porcs, mais ils détestent les horlas et tueront la Truie s'ils la voient parler.

S'ils en ont l'idée, les PJ peuvent aussi consacrer leur temps libre à enquêter sur Amin Abd-Al-Thoth. Ils apprennent alors que la mosquée est abandonnée depuis des années ou que personne n'a entendu parler d'un imam de ce nom ou qu'aucun maléfice sheitanite ne peut transformer un homme en porc.

Voyage, crises, assassinats et indices

Le voyage dure trois semaines avec les caravanes de dromadaires, deux semaines avec les véhicules à moteur des Américains. Les PJ peuvent rencontrer des difficultés avec les caravaniers. À moins d'avoir dépensé un sac d'or pour acheter de quoi masquer l'odeur de la Truie, ils recevront des plaintes au sujet de la pestilence. Certains exigeront de voir le contenu de la cage. On peut les faire patienter jusqu'à la prochaine oasis, mais si des mesures ne sont pas prises d'ici là, des caravaniers tenteront discrètement de voir sous la tenture. Dans la caravane touareg, la découverte de la Truie entraînera l'exclusion pure et simple. Dans les autres caravanes, c'est surtout l'odeur qui sera un problème. Dans la caravane phénicienne, on crucifiera la Truie dans le désert si on l'entend parler. Dans la caravane africaine, un Dogon peut repérer le danger d'emprise que représente la Truie et exiger un sac d'or pour son silence. La Truie peut utiliser son *Aura d'Effroi* pour décourager les plus entreprenants, mais cela ne fonctionnera pas sur une caravane entière.

Je découpe le voyage en crises, sans en préciser le nombre aux joueuses. Il y a autant de crises que de sacs d'or distribués au départ. Je fais coïncider les crises avec une étape dans une oasis, sauf une qui éclatera en plein désert. Lors d'une crise, la Truie arrive au bout de ses réserves de nourriture et une faim colossale la taraude. Elle ne peut s'empêcher de dévorer un ou deux porgrelets, elle se met en colère, grogne. Les PJ doivent dépenser un sac d'or pour la nourrir. S'ils n'ont plus de sac d'or :

+ Ils doivent soit s'en procurer l'équivalent en tuant quelqu'un pour le voler ou en remplissant un contrat d'assassinat.
+ Ou ils doivent voler de la nourriture, auquel cas ils seront surpris par quelqu'un et devront le tuer pour le faire taire, et faire disparaître le corps dans le désert.
+ Ou encore, ils peuvent donner un être humain à manger à la Truie.
+ Ils peuvent essayer de lui donner un dromadaire à manger, mais l'absence d'un de ces précieux animaux sera plus remarquée que l'absence d'un humain.

Les crises servent donc à faire dépenser les sacs d'or et pousser les PJ dans leurs derniers retranchements. Pour faire tout le voyage, ils devront dépenser tous leurs sacs et se résoudre à commettre au moins un assassinat.

Dans la caravane, on peut apprendre que le chef du caravanier est jalousé par son frère. Ce dernier paiera volontiers un sac d'or pour le faire disparaître. Parmi les passagers, il y a aussi un couple d'Américains. Ils s'adoraient quand ils sont arrivés à Al-Milval. La drogue a fait d'eux des merdes humaines et maintenant ils se détestent. Ils font le voyage du retour ensemble mais chacun d'eux voudrait voir l'autre mort. Le mari est un ivrogne qui va voir les prostituées dans chaque oasis, il peut payer avec des diamants. La femme est une héroïnomane maigre à faire peur. Elle peut payer avec des pépites d'or qu'elle cache dans une cavité creusée à l'intérieur de sa joue. Dans chaque oasis ou dans chaque caravane, on peut aussi trouver des personnes riches et les assassiner pour leur voler leur or.

Lors d'un passage de la caravane dans une oasis, de vieilles Berbères, vêtues de noir, avec des lignes tatouées sur le visage, sifflent entre leurs dents : « Sheitan ! Sheitan ! » quand les PJ passent devant elle avec la cage. Si un PJ va les voir, elles s'entourent d'un cercle de semoule et récitent les deux sourates talismaniques. Les PJ peuvent franchir le cercle, sauf la Truie et Mahmud. Si Mahmud et la Truie ne sont pas là, elles disent qu'elles ont senti le mal dans leurs os. C'est là un indice que je donne aux PJ pour qu'ils comprennent la supercherie. S'ils y pensent, ils peuvent même leur emprunter de la semoule pour circonscrire Mahmud ou la Truie à un endroit, mais cela ne fonctionne qu'un Tour.

Dans chaque oasis, si les PJ veulent consulter un sage connaisseur du Coran, je les oriente vers un soufi. Bien interrogé, il peut leur confirmer qu'il n'existe pas de maléfice pouvant transformer un homme en porc.

Le Mur

Les PJ sont en bout de caravane. Alors que le convoi s'enfonce à travers le Mur, ils voient le moment du contrôle approcher. Les guerriers dogons inspectent tous les chargements. Pour passer le Mur sans encombre, il faut gérer le guerrier qui contrôle le chariot. Plusieurs méthodes sont possibles : le corrompre avec un sac d'or ou l'équivalent, utiliser l'*Aura d'Effroi* de la Truie pour l'intimider, ou encore le tuer discrètement.

Climax

La caravane avance encore quelque temps pour atteindre la falaise de Bandiagara. À peine s'arrête-t-elle que la Truie brise sa cage, saute à terre et vomit les spores. Je déclare une situation de stress extrême dès le Tour suivant. Les PJ peuvent combattre la Truie (et mourir de l'exposition aux spores) ou prendre aussitôt la fuite, pour peut-être échapper au nuage d'emprise qui engloutit la falaise de Bandiagara... et demain, le monde !

Feedback

Djamila est la meilleure alliée du complot sheitanite, car elle croit que servir la Truie est un défi pour sa foi.

Je m'assure que les PJ reçoivent au moins un indice de la duplicité de la Truie pendant la séance. Si les PJ omettent de consulter un saint homme et ignorent les sifflements des vieilles Berbères, je décrète qu'en revenant à la caravane après une chasse au chacal ou un tour dans une oasis, des PJ éprouvent un profond malaise en se rapprochant de la cage de la Truie.

Comme je n'annonce pas à l'avance le nombre de crises, ce n'est pas facile pour les joueuses de planifier leurs dépenses. Certaines ont dépensé leur sac d'or dans des achats de luxe : un talisman pour se prémunir d'être transformée en cochon (complètement inutile), une carabine de haute précision (pouvant tuer une personne d'un seul coup, usage unique)...



OURS

Relecture : Deathambre, Hysarn, Arjuna Khan, KR,
Antoine Logerais, Colin Niaudet

Millevaux est un univers de jeu de rôle par Thomas Munier.
https://outsiderart.blog/millevaux/

Millevaux Sombre est un supplément pour le jeu de rôle *Sombre*.
https://outsiderart.blog/millevaux/millevaux-sombre/

RESSOURCES

Comptes-rendus des parties des scénarios sur www.terres.etranges.net
Forum / Millevaux / Scénarios Millevaux